CAPCOM®
獨家授權資料徹底公開

Dreamcast



CAPCOM® VS. SNK®
MILLENNIUM FIGHT 2000

ロンヨン (c) CAPCOM CO.,LTD 2000 ALL RIGHTS RESERVED (c) SNK 2000


CAPCOM®
VS.
SNK®
MILLENNIUM FIGHT 2000



STORY

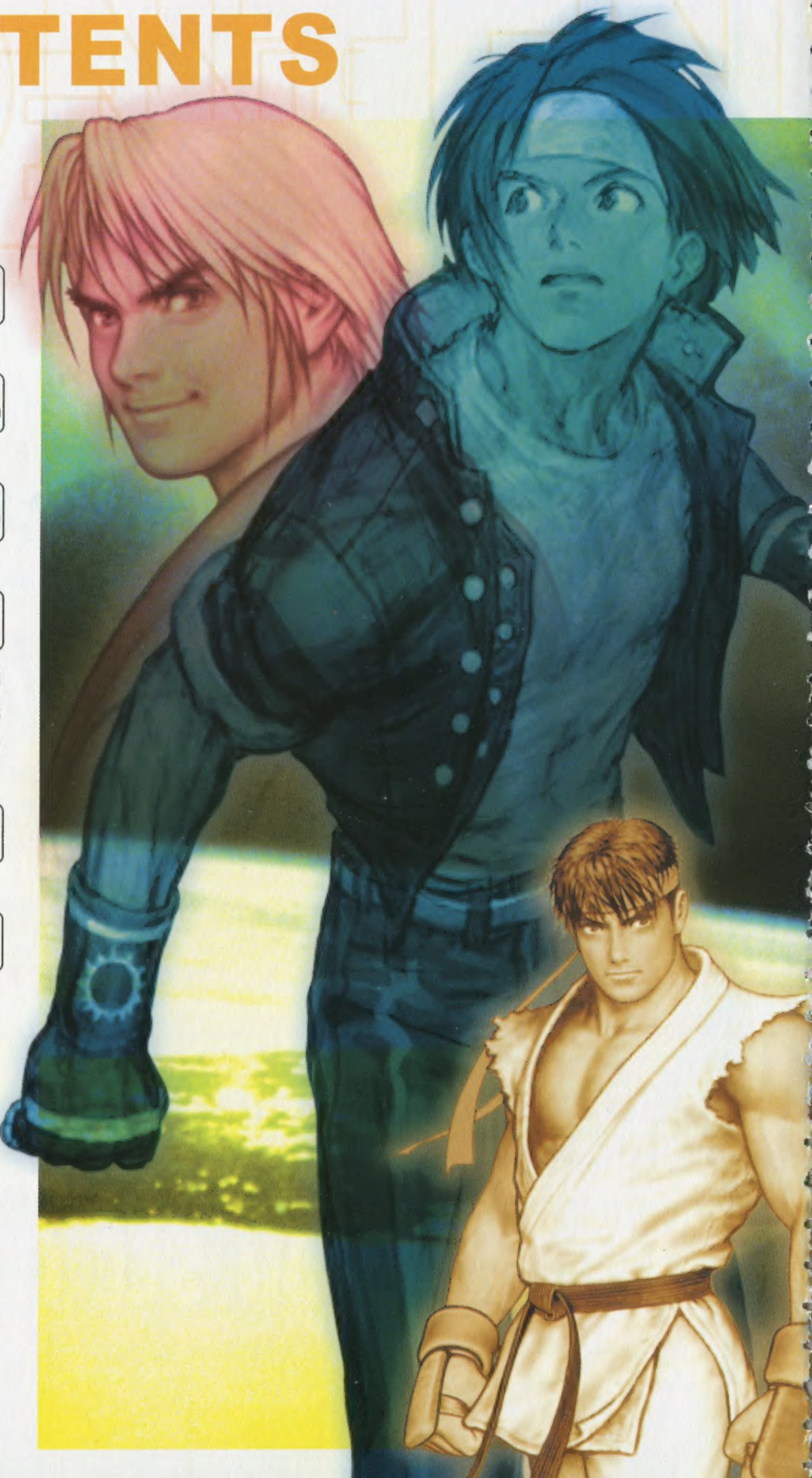
EVERYBODY RUMORED NOBODY
NOW, IT'S THE TIME TO HAVE
WHO IS.......THE STRONGEST ?



西元 2000 年

在全世界格鬥愛好者一片「為異種格鬥戰開創新風潮吧!」的擁護聲下，在卡爾西亞財閥與馬斯達斯財團共同出資下，創造了這一個沒有表演性質與政治因素的特別企劃「MILLENNIUM FIGHT 2000」在格鬥家們湧躍的報名之下，每個人都期盼著這場戰鬥的展開。在大家的期盼與盛大的開幕演出之後大會終於開始。但這個破壞之前的徵兆卻沒有人察覺………

CONTENTS





系統篇

SYSTEM

操作說明 CONTROLLER

DREAMCAST 控制器

方向鈕/3D搖桿





開始鈕

1.在遊戲中開下開始鈕會進入暫停狀態並打開暫停選單。

2.中途加入:在遊戲中按下無人使用控制器的開始鈕，可以在遊戲中途加入。

按鈕

拳鈕

X 鈕:輕拳

Y 鈕:重拳

L鍵 :輕拳＋重拳同時按

腳鈕

A 鈕:輕腳

B 鈕:重腳

R鍵 :輕腳＋重腳同時按

其他操作

方向鈕 ·各模式選擇:使用於模式選單、設定項目的選擇。

決定鈕 ·選擇後按下 A 鈕決定選項。(大型電玩搖桿的場合:選擇後按下 Ⓐ 鈕或 S Ⓒ 鈕決定選項)

取消鈕 ·決定後按下 B 鈕可取消所選的選項。

⚠ 注意事項

※以上的按鈕配置是遊戲開始時的初期設定，遊戲中可進入「BUTTON CONFIG」選項中進行變更。

※本遊戲為 1～2 人使用，因此在打開主機電源前請將控制器或其他週邊機器接續在控制器插槽 A、B 上。

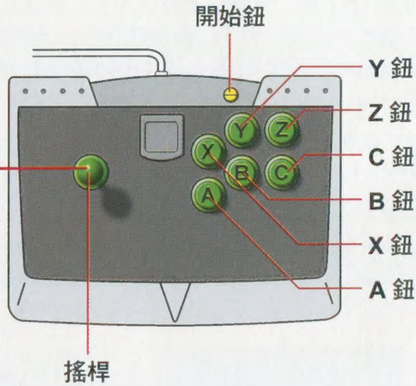
※在遊戲中同時按住 A、B、X、Y 鈕的情況下再按下開始鈕，可由遊戲中 RESET 退回遊戲的標題畫面。

※請勿使用沒有對應的控制器以免造成無法操作的情況。

※由於在打開主機電源時手把會進行重新校正，此時請不要碰觸手把的 3D 搖桿與 R/L 鍵，否則有可能會產生操作不良的情況發生。

大型電玩搖桿





按鈕

- X 鈕:輕拳
- Y 鈕:重拳
- Z 鈕:輕拳＋重拳同時按
- A 鈕:輕腳
- B 鈕:重腳
- C 鈕:輕腳＋重腳同時按

搖桿

1.用來移動所使用的角色
2.用來選擇使用的角色以及選單中的模式
3.使用各角色的必殺技

⚠ 注意事項

※在 DREAMCAST 控制器上使用振動包「ぷるぷるぱっく」進行遊戲時，請務必將振動包裝在擴充插槽 2 上。

※如果將振動包「ぷるぷるぱっく」裝在無法固定的擴充插槽 1 上，在遊戲時有可能因為振動包脫落而發生操作不良的情況。

※振動包「ぷるぷるぱっく」無法使用在大型電玩搖桿上。

遊戲規則 GAME RULE

『CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000』的流程與之前CAPCOM的格鬥遊戲有所不同，可說是融合了 CAPCOM 和 SNK 兩家公司格鬥遊戲的系統再加以整合，然而在此次遊戲中推出了一個新的系統名為『RATIO』，在遊戲中各角色均設定了RATIO 值而玩家可以依據 RATIO 值選擇自己隊伍中的成員，依據 RATIO 值的多寡最多可以選擇四個角色最少則為一個角色。RATIO 系統在之後的系統篇中會為各位玩家做介紹。

而遊戲中的戰鬥與一般的格鬥遊戲沒什麼不同，在戰鬥中玩家使用各角色和各種技巧先讓對手的體力降到0以下的一方為勝利者，然而在遊戲採用的是格鬥天王『K.O.F』系列的對戰流程，在遊戲流程中分為『場(STAGE)』和『回合(ROUND)』兩種單位，每一場中分為數個『回合』而戰鬥中先對手體力降到0以下的角色可往下一『回合』前進，而前往下一『回合』的角色在戰鬥開始前分依據上一『回合』戰鬥中剩下的時間回復少許體力，將對方隊伍成員全部擊倒後就可往下一『場』前進。



依據各角色 RATIO 值的差異，在戰鬥中也可能出現 1 對 4 的戰鬥。



遊戲中登場的角色共有 31 人，再加上角色版本的差異共有 59 個角色。

遊戲流程 GAME PROCESS

GROOVE 選擇



模式選擇完畢後進入遊戲後首先進行隊伍的 GROOVE 選擇，玩家可以由 CAPCOM 或 SNK 兩種 GROOVE 選擇其中一種。

角色選擇



GROOVE 選擇完畢後進行選擇我方隊伍成員的角色，依據各角色 RATIO 值的不同玩家的隊伍成員中最多可以有 1~4 個角色。

速度選擇



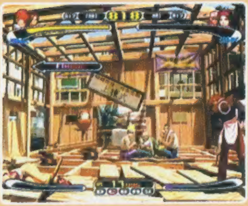
玩家可以自由選擇遊戲的進行速度，遊戲中的速度分為普通(NORMAL)、高速(TURBO)兩種(若是在OPTION中將速度設定為普通或高速將不會出現這個選項)。

排定出場順序



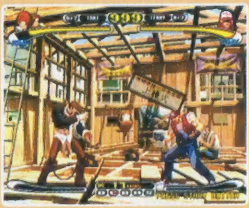
我方隊伍的成員選擇完畢後，接著排定戰鬥時我方角色的出場順序。

擊敗對手的成員後



⬆接著開始進行戰鬥，戰鬥規則和以往的格鬥遊戲相同戰鬥到其中一方獲得勝利。

成員交換



⬆戰敗的一方進行成員交換由下一位成員進行戰鬥，然而戰勝的一方在下一回合開始視上一回合所剩餘的時間多寡回復體力值。

前往下一『場』戰鬥



⬆將對方隊伍中的成員全部擊倒之後往下一『場』戰鬥前進，在與 CPU 戰鬥結束之後會視 GROOVE POINT 的點數進行分數計算。

決定勝敗的條件

1. 在戰鬥中使用各種技巧給予對手傷害，當對手的體力降到 0 以下時即使對手 K.O.獲得勝利。
2. 若是在時間為 0 還未分出勝負則以剩餘的體力較多的一方獲得勝利。
3. 將對手隊伍中成員全數擊倒的一方獲得勝利。

平手

1. 雙方角色的體力同時降到 0 以下時即判定為平手。
2. 若是在最後一回合(FINAL ROUND)判定為平手的情況下，則雙方都算輸成為 GAME OVER 的狀態。



遊戲畫面說明 GAME SCREEN



連勝場數

● 在兩人對戰時顯示對戰勝方的連勝場數

使用角色的體力值

● 在遭受對手攻擊時會隨著攻擊而減少，當體力值低於 0 以下即判定為戰敗 K.O.。在戰鬥結束後戰勝的一方依據戰鬥後剩餘的時間在下一場戰鬥開始前會視剩餘時間的多寡回復些許體力值。

隊伍成員

● 於此處表示我方隊伍中的成員角色，圖片表示較大者為目前正在戰鬥的我方角色而隊伍的成員數依據各角色 RATIO 值的差異而有所不同，依據各角色 RATIO 值的差異在組成的隊伍中最多可有 4 個角色而最少則為 1 個。

角色名與 RATIO 值

● 此處表示目前正在戰鬥中角色的名字以及目前所使用角色的 RATIO 值。

時間

● 表示戰鬥過程中所剩下的時間，當時間成為 000 時則由所使用角色剩下的體力值來評判兩方戰鬥的勝敗。

6 SUPER COMBO 等級計量表

● 在此表示的為選擇 CAPCOM GROVE 時的計量表。

EXTRA 計量表

● 在此表示的為選擇 SNK GROVE 時的計量表。

加分訊息

● 遊戲中會在此處出現各式各樣的訊息。

GROVE POINT 計量表

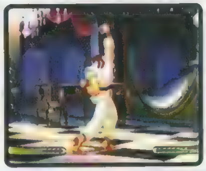
● 只有在與電腦對戰才會出現的專用計量表，也是戰鬥結束後計算分數的標準。

※由於顯示器的差異在遊戲中有可能無法完全顯示遊戲畫面

基本操作 BASIC OPERATION

通常技

遊戲中最基本的攻擊方式單獨使用拳鈕或腳鈕所使出的攻擊技巧，然而這些基本攻擊技巧的特性會隨著玩家所使用的角色不同而有所差異，有時候雖然是同一個按鈕使出的基本攻擊但是各角色在攻擊時的判定和攻擊範圍也會有所不同，而各角色間基通常技的攻擊判定就靠玩家使用後的感覺了，例如有些角色可以利用蹲下重拳來代替對空必殺技，但有些角色的蹲下重拳則無法用來對空。



○RYU的蹲下重拳可以用來代替昇龍拳做為對空攻擊。



○而紅丸的蹲下重拳則是下段攻擊無法用來對空。

必殺技

依據輸入的指命(方向鈕＋拳鈕或腳鈕的組合)可使用出各式各樣不同種類的必殺技，與通常技不同的是必殺技除了攻擊力較強之外在攻擊的判定上也有所差異，而在必殺技中使用的方式大致分為指令式和聚力式兩種，使用指令式的必殺技在進攻上較容易上手而聚力式的必殺技在防守時則較佔優勢，致於使用何種類型的必殺技就看各位玩家的喜好。

指命式必殺技



○昇龍拳和波動拳算是最常見的指令式必殺技。

聚力式必殺技

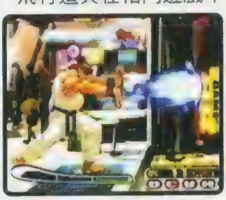


○凱爾的サーマソルトキック算是最常見的聚力式必殺技。

必殺技除了使用的方式不同之外也有很多種不同的效果，如最常見的飛行道具、無敵、突進、投擲、移動技這五種種類，而由於必殺技種類的不同也使得在對戰時變得更多彩多姿。

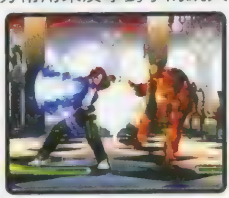
飛行道具系必殺技

在格鬥遊戲中除了基本技之外最常見到的攻擊手段就是飛行道具，例如玩家所熟悉的波動拳就是屬於飛行道具，飛行道具在格鬥遊戲中主要用於牽致對手的行動也常用於較基本的連續技中。



無敵系必殺技

格鬥遊戲中擁有無敵判定技巧的大部分都在於對空技，由於擁有閃避敵人攻擊並進行攻擊對方的優點因此大部分常用來反擊對手的跳入攻擊，然而在自己危急時也能用來反制對手的攻擊。



突進系必殺技



擁有比普通技巧還快的速度，可以在對手出現破綻時給予對手攻擊的特性，但是突進系必殺技有一個共通的缺點，那就是如果讓對手防禦之後一定會被反擊，因此在使用上一定要捉準攻擊的時機以免讓對手有機可乘。

投擲系必殺技



格鬥遊戲中投擲系必殺技大多都適用於近身戰，優點在於對手無法防禦此類的必殺技但缺點就在於如果無法接近對手就無法用，因此想要使用此類必殺技第一步就是要了解如何接近對手在適當的時機使用。

移動系必殺技



格鬥遊戲中較為特殊的必殺技，在移動時多半擁有無敵的特性可以用來與對手拉開距離或是接近對手，在被對手困於角落時也可用來逃離困境，但移動系必殺技多半只有少數角色才有。

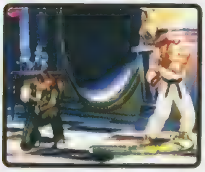
防禦與防禦崩壞

當遭受對手攻擊時只要將十字鈕往對手的反方向輸入就可進行防禦對手攻擊的防禦動作，然而防禦動作共分為站立防禦(上段防禦)和蹲下防禦(下段防禦)兩種。通常對於對手由空中或站立攻擊的方式都採取上段防禦如:跳踢、站立重拳、站立重腳……等，而對於對手蹲下所進行的攻擊都採取下段防禦如:蹲下重腳、蹲下輕腳……等。致於面臨對手進攻時候如何採取防禦就看玩家們的對戰經驗了。

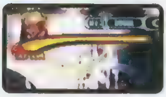
上段防禦



下段防禦



若是在防禦狀態下一再防禦對手的攻擊，那麼受一定攻擊值之後就會產生防禦崩壞的情況，然而當防禦崩壞的情況發生時防禦崩壞的一方在一定時間內將無法防禦對手所進行的攻擊，然而在防禦崩壞發生之前在體力值計量表的外框會開始發出紅光，閃爍的越快就表示快要防禦崩壞了。因此在對戰若是沒有必要就不要一直採取防禦的手段，以免發生防禦崩壞的狀況讓對手有機可乘。



防禦崩壞前體力值計量表的外框會開始閃爍紅光。



防禦崩壞後在一定時間內將無法行動。

大跳躍

在十字鈕按住下方向後瞬間輸入上，可以使用跳躍力比一般跳躍力更好的大跳躍，除了跳的高度比平常高以外跳躍的距離也會比較遠。



前跳(快跑)或後跳

視對手所在方向在十字鈕連續輸入→→或←←就可以比平時移動更快速的往前移動或後退，但由於移動時無法防禦因此在使用時要特別小心，在對戰時也可利用前跳或快跑來拉近與對手間的距離。





投擲技

在格鬥遊戲中各角色均有基本的投擲技巧，最少擁有兩種投擲技而最多則有四種之多。而投擲技的種類依使用角色的不同大致上分為地上投擲、空中投擲和接觸技三種種類。

地上投擲

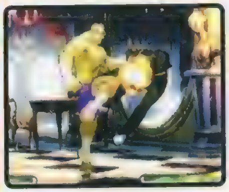
對手附近 或 + 重拳 或 重腳



最常見也是各角色都必備的基本投擲技，在接近對手後除了基本攻擊外的另一選擇。

接觸技

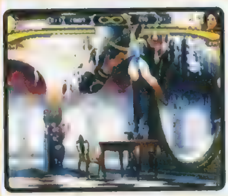
對手附近 或 + 重拳 或 重腳



只有少數角色才有的特殊投擲，在捉住對手後記得搖十字鈕和連打按鈕可以增加給予對手的傷害值以攻擊次數。

空中投擲

空中 對手附近 或 或 + 重拳或重腳



只有少數角色才有的投擲技巧，在空中戰時除了基本攻擊之外的另一選擇。

掙脫

在被對手的投擲技捉住時可以利用掙脫來逃開對手所使用的投擲技巧，只是反應的時間可以說真的只有一瞬間，但如何順利掙脫對手的投擲技就要靠各位玩家的感覺了。

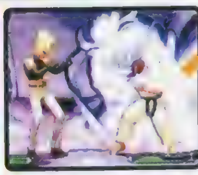


被投擲技捉住的瞬間 ←或→＋重拳或重腳。

閃避

在格鬥天王系列中常見的系統，如其名除了可以用來閃避對手的攻擊之外也可以用來接近對手或繞到對手背後，由於在閃避動作時全身無敵因此在面臨對手的攻擊時除了一味的防禦之外，偶而也可以試試以閃避來躲過對手的攻擊說不定會有預想不到的好處，但要特別注意的是在閃避時雖然全身無敵可是投擲判定卻還是存在的，所以在使用上還是要特別注意。

閃避



同時按下輕拳和輕腳



在面臨對手的攻擊時不一定只能防禦，有時閃避可以讓雙方的處境逆轉讓對手露出破綻成為我方反擊的最好時機。

氣絕回復

在戰鬥中受到對手一定的攻擊之後會產生氣絕的情況，此時不要慌張趕快搖動十字鈕、連打拳和腳鈕，這樣可以加快氣絕狀態的回復時間，也可以避免任人宰割的情況發生。

氣絕回復





看到星星出現要記得趕快搖動十字鈕、連打拳和腳鈕，也許可以避免讓人痛宰的情況發生。

挑撥

在格鬥遊戲中最常見到的特殊系統挑撥，主要是給予對手精神上的傷害(?)雖然對於戰鬥方面沒有什麼幫助，若是有機會的話也可以在戰鬥中使用看看，但要特別注意的是在挑撥狀態中是無法防禦的，因此在使用上要特別注意這一點。(此處的指令為基本設定玩家可以在「BUTTON CONFIG」中任意變更)

挑撥

輕腳 + 開始鈕



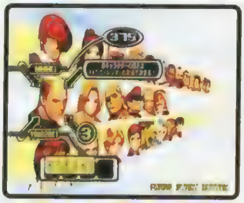
在戰鬥中有時可以給予對手精神上的傷害(?)，但是還是不要太常用以免對方生氣

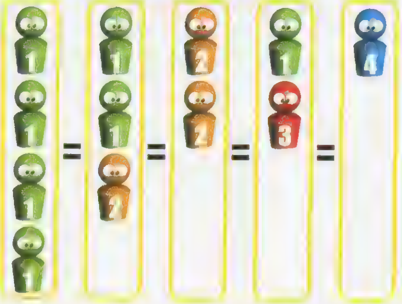
遊戲系統 GAME SYSTEM

可變式限量系統 FLEXIBLE RATION SYSTEM

在遊戲的角色選擇畫面中，玩家們可以看到在每個角色上都可看到一個數值，而這個數值是依據角色的強弱而附與的數值，而這個數值稱之為『RATIO』。

依據『RATIO』可以得知各角色的強、弱區分，『RATIO』越高者攻擊力、防禦力越強而『RATIO』越低者攻擊力、防禦力則越弱，而此次遊戲中玩家組成隊伍的條件就由『RATIO』來決定了，在角色選擇畫面中玩家有 4 點的『RATIO』可以使用，只要所選擇角色『RATIO』值的總合為 4 就可以組成一隊，因此依據『RATIO』的高低玩家最多可以選擇隊伍成員最多四人、最少為一人，以下就為各位玩家介紹遊戲中各個角色的『RATIO』值。





RATIO 2

CAPCOM SIDE	SNK SIDE
隆	草薙 京
肯	八神 庵
春麗	不知火 舞
凱爾	泰瑞
桑吉爾夫	阪崎 良
E.本田	金卡法
M.拜森	雷電

RATIO 3

CAPCOM SIDE	SNK SIDE
貝卡	基斯
巴洛格	魯卡爾
沙卡特	山崎龍二

RATIO 1

CAPCOM SIDE	SNK SIDE
布蘭卡	二階堂 紅丸
塔爾錫	金格
倩咪	阪崎 百合
櫻	拜斯

RATIO 2

CAPCOM SIDE	SNK SIDE
摩莉卡	娜考露露

RATIO 4

CAPCOM SIDE	SNK SIDE
殺意波動覺醒後的隆	滿月之夜因大蛇之血而狂暴的八神庵
豪鬼	

備註：除了隆與八神 庵之外 EX 角色的 RATIO 值與原來相同

即時評分系統

這是一個使用於與 CPU 戰鬥時計算得分的特殊系統，遊戲中依據玩家在戰鬥中的攻擊、防禦的行動表現所給予的即時評分系統，評分的等級共分為 S·A·B·C·D五個階段其中 S 級為系統中的最高評價，然而遊戲中的分數會因為評價而予以增減(分數於 0.000～100.000 間上、下變動)在戰鬥結束後的勝利畫面中依據 GROOVE POINT 的分數高低會影響得分的計算。(除了攻擊、防禦之外也有其他會影響分數的增減)



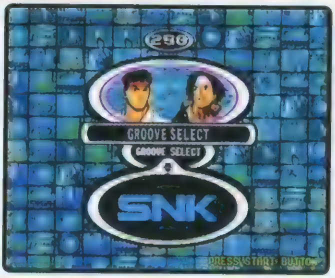
技術擊倒

ファイネスト K.O.

當對手發動攻擊的同時，我方以必殺技或超必殺技將對手擊倒的情況下有可能會被判定為技術擊倒。若是被判定為技術擊倒將可大幅提昇 GROOVE POINT 的分數。



GROOVE 系統　　GROOVE



你選擇的是戰略性的 CAPCOM GROOVE 還是越戰越勇的 SNK GROOVE ??

在遊戲開始時首先會遇到的是GROOVE系統，玩家必須由 CAPCOM GROOVE 和 SNK GROOVE 兩者之中選擇一個超必殺技計量表的集氣方式，選擇哪一個集氣方式關係著戰鬥進行時的戰鬥方針，以下就為各位玩家介紹 CAPCOM GROOVE 和 SNK GROOVE 兩個集氣系統間的差異。

CAPCOM GROOVE　《SUPERCOMBO LEVEL GAUGE SYSTEM》

在『快打旋風 ZERO』系列中最常見到的集氣方式，玩家必須使用基本技或必殺技才能進行集氣的動作，然而每當計量表集滿一個LV攻擊力就會稍微上昇，全部集滿共可提昇三階段的攻擊力。而在使用超必殺時玩家也可以視情況自由調節超必殺技的LV，因此在戰鬥上也較有戰略性。



● 超必殺技 LV1 的殘像為原來的顏色，只有攻擊出招的瞬間為無敵的狀態攻擊力比普通必殺技高一些。

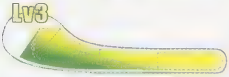


● 超必殺技LV2 的殘像為藍色，出招時無敵時間比LV1 長一些攻擊力也較強。



● 超必殺技LV3 的殘像為紅色，出招時除了有無敵時間外還有時間暫停的能力，而且擁有一擊必殺的攻擊力。

超必殺技的調節方法



超必殺技 LV1(使用 1 個 LV 的計量表)	**超必殺指令** ＋ 輕攻擊鈕
超必殺技 LV2(使用 2 個 LV 的計量表)	**超必殺指令** ＋ 重攻擊鈕
超必殺技 LV3(使用全部的計量表)	**超必殺指令** ＋ 同時按下輕和重攻擊鈕

SNK GROOVE　《EXTRA GAUGE SYSTEM》

在『格鬥天王』系列中最常見到的集氣方式，在戰鬥中玩家可以同時按住重拳和重腳自由進行計量表的集氣動作，然而在計量表集氣完成之後計量表會開始減少，之後玩家在計量表完全消失這段期間內除了攻擊力會上昇之外還可使用一次超必殺技，另外選擇 SNK GROOVE 時在角色體力計量表閃爍的時候還可以無限制的使用超必殺技，當體力計量表閃爍時將計量表集滿(成為MAX狀態)更可使用一擊逆轉的MAX超必殺技。



● SNK GROOVE 的特徵就是可以在對戰空檔時進行集氣的動作。



計量表的集氣方法	**同時按住重拳和重腳**

遊戲模式解說 GAME MODE

大型電玩模式 ARCADE MODE

與大型電玩相同以CPU操作的角色為對手來進行遊戲的模式，然而在遊戲進行中玩家也可以中途加入進行對戰，進入遊戲後先選擇 GROOVE 接著再選擇遊戲進行時使用的角色。



選擇項目後進行的步驟和大型電玩一樣。

對戰模式 VS MODE

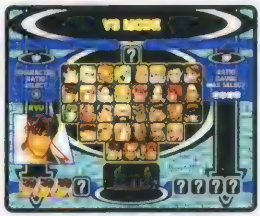
讓玩家進行兩人對戰的專用模式，在對戰開始前玩家可以自由調整RATIO最大值或自由選擇對戰時的舞台，但要特別注意的是沒有兩隻控制器就無法進行選擇這個模式。



在選擇舞台和遊戲速度後可以自由調整 RATIO 的最大值，範圍為 1~4 之間。

步驟

1. 選擇對戰時的舞台
2. 選擇對戰時的遊戲速度
3. 選擇使用的 GROOVE
4. 決定組成隊伍 RATIO 的最大值
5. 選擇使用的角色
6. 設定所選擇角色的 RATIO 值
7. 隊伍成員選擇完畢後進行戰鬥



取得隱藏要素 NO.72 的 RATIO 自由調節後，可在決定角色後自由調整各角色的 RATIO 值。

錄影模式 GAME REPLY MODE

用來錄製對戰記錄或播放已錄製完畢對戰記錄的專用模式，在這個模式中可以選擇「VS GAME PLAY SAVE」來錄製兩人的對戰記錄，但是進行遊戲時必須使用兩隻控制器否則無法進行遊戲。



在對戰結束後會出現這個畫面以下為各位玩家介紹各選項的用途。



1 繼續 CONTINUE

● 放棄此次戰鬥的記錄繼續進行下一次對戰。

2 保存對戰記錄 REPLAY SAVE

● 將此次戰鬥的記錄記錄下來，往後可以利用「REPLAY DATA LOAD」來觀看之前對戰的過程。(保存對戰過須要 30 格的記憶容量)

3 退出 EXIT

● 退出這個畫面回到主選單畫面。

「REPLAY DATA LOAD」

決定後會進入記憶卡選擇畫面，在此選擇要進行讀動作的記憶卡。當記憶卡內擁有對戰記錄檔案的時候會出現在對戰記錄管理面，接著再選擇想要重播的對戰記錄檔案，之後就會開始進行重播的動作。重播結束後就會再度回到對戰記錄管理面。



練習模式 TRAINING MODE

在這個模式中可以自由設定對手的狀態來進行連續技的練習，在練習模式進行中按下開始鈕可以進入暫停選單中，在暫停選單中選擇「TRAINING MENU」後就可進入習模式選單中，在選單中玩家可以選擇「DUMY」的選項自由設定對手的狀態來進行練習，以下為各位玩家介紹練習模式中各個選項的用途。

暫停選單 PAUSE MENU



繼續 CONTINUE

● 回到練習模式中

練習模式選單 TRAINING MENU

● 進入練習模式選單中

按鈕設定 BUTTON CONFIG

● 更變控制器的按鈕設定

必殺技指令一覽COMMAND LIST

● 查詢目前使用角色的必殺技指令

練習模式選單 TRAINING MENU



1 繼續 CONTINUE

● 回到暫停選單中

2 角色變更 CHARACTER CHANGE

● 選擇其他角色進行練習

3 對手的動作 DUMMY

● 在此可以設定對手的狀態為站立不動的NORMAL 狀態、由電腦控制的 CPU 狀態、或是由另一位玩家操作的MANUAL狀態。

4 對手的行動 DUMMY ACTION

● 在此可以設定對手的行動為站立(STAND)、蹲下(CROUCH)、跳躍(JUMP)這三種狀態。

5 對手的防禦 DUMMY GUARD

● 在此可以設定對手的防禦類型為不防禦所有攻擊(NO GUARD)、防禦所有攻擊(ALL GUARD)、遭受攻擊後馬上防禦(AUTOGUARD)

6 體力值 LIFE

● 選擇 SNK GROOVE 時才能設定的選項，在此可以設定體力值全滿或是體力值閃爍時這兩種狀態。

7 超必殺技計量表 GAUGE

● 設定超必殺技計量表為普通的狀態(NORMAL)或是全滿的狀態(MAX)。

8 退出 EXIT

● 退出練習模式回到標題畫面中。

網路對戰模式 NETWORK MODE

經由網路來進行遊戲的專用模式，可以經進行通信對戰或是經由網路流覽「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」所開設的網頁。



秘密商店模式 SERCET MODE

經由 NEOGEO POCKET 上取得「對戰點數」或是進入秘密商店購買隱藏要素，也可以由這個模式中確認已購入的隱藏要素、隱藏角色或查詢各角色的必殺技指令，以下為各位玩家介紹各指令的解說。



與 NEOGEO POCKET 連線 NEOGEO POCKET LINK



「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」可以由 NEOGEO POCKET 專用遊戲「頂上決戰最強ファイターズ」中下載「對戰點數」

下載 DOWN LOAD

● 由 NEOGEO POCKET 主機下載「對戰點數」，請在 NEOGEO POCKET 與 DREAMCAST 主機的連接畫面出現後再進行下載的動作。

退出 EXIT

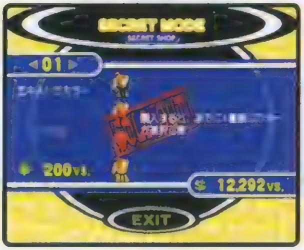
● 回到秘密商店模式的選單畫面

注意事項

1. 與 NEOGEO POCKET 進行連線的時候需要購買 NEOGEO POCKET/DREAMCAST 專用通訊線，使用方法請參考 NEOGEO POCKET/DREAMCAST 專用通訊線外包裝上的使用說明。
2. 進行傳輸時必須開 NEOGEO POCKET 主機及 DREAMCAST 主機的電源，而且必須在傳輸畫面內才能進行資料傳輸的動作。

秘密商店 SECRET SHOP

在遊戲中只要玩家達到特定條件後，在秘密商店中就會出現新的隱藏要素讓玩家購買，但必須要有足夠的「對戰點數」才能從秘密商店中將這些隱藏要素買下來。



秘密商店內的操作方法

- ←→：選擇秘密商店中的隱藏要素。
- ↑↓：進行秘密商店中的隱藏要素與退出 (EXIT)的切換。
- A：購買。
- B：回到秘密商店模式的選單畫面。

隱藏要素一覽 SECRET LIST

在這裏可以查閱玩家由秘密商店購買的隱藏要素一覽及隱藏要素的使用方法。



隱藏要素一覽的操作方法

- ←→：查閱已購買的隱藏要素。
- ↑↓：進行隱藏要素一覽與退出(EXIT)的切換。
- A：決定。
- B：回到秘密商店模式的選單畫面。

必殺技指令一覽 COMMAND LIST

在此可以查閱遊戲中各角色及已購入隱藏角色必殺技指令。

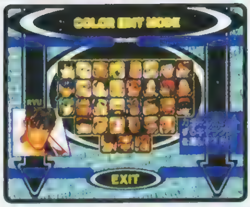


必殺技指令一覽的操作方法

- ←→：選擇查閱的角色。
- ↑↓：查閱的角色的必殺技指令。
- A：決定。
- B：進行必殺技指令一覽與退出(EXIT)的切換。

原創顏色設計模式　COLOR EDIT MODE

在這個模式中玩家可依據自己的喜好自由設計各個角色的顏色，進入這個模式後可以在角色選擇畫面中選擇喜歡的角色自行設計原創顏色，設計完畢的角色資料可以記錄在視訊記憶卡中，如此一來就可以在大型電玩版上使用自己創作的原創顏色，而遊戲中每個角色最多可以設計兩個原創顏色。



開始時先選擇要進行原創顏色設計的角色。

關於調色盤:每個角色有 15 個調色盤而每個調色盤可以由R(紅)、G(綠)、B(藍)三原色來進行調色的動作。



決定角色後可由 15 個調色盤中自行改變做出自己喜歡的顏色，每個角色最多可有兩個原創顏色。

顏色變換　COLOR CHANGE

調色盤的操作方法

進行角色的顏色變換前首先要選擇調色盤，以下為各位玩家介紹各個按鈕的功能。

 選擇調色盤。

 決定

 取消

 拷貝顏色

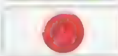
 將拷貝的顏色貼上去

R、G、B 三原色調整時的操作方法

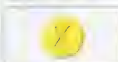
決定想要變更顏色的調色盤後，可以用三原色來調整調色盤的顏色。

 選擇 R、G、B 三原色。

 R、G、B 三原色的色階調整。

 決定。

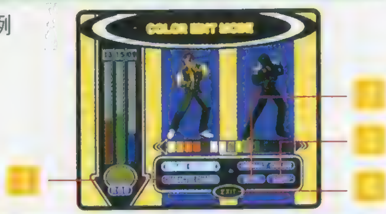
 取消。

 R、G、B 三原色的色階全部向下調整一階段。

 R、G、B 三原色的色階全部向上調整一階段。

顏色範例　DEFAULT COLOR

使用十字鈕的左、右來選擇角色顏色的基本範例



更換角色　CHARACTER CHANGE

● 回到角色選擇畫面

記錄　SAVE

● 進行記錄

讀取　LOAD

● 進行讀取

退出　EXIT

● 回到主選單(MAIN MENU)畫面

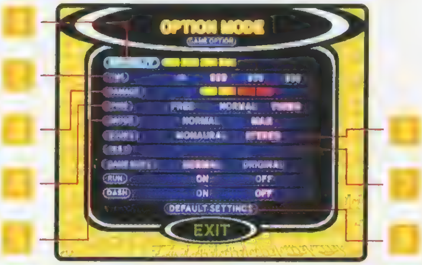
遊戲設定模式 OPTION MODE

利用這個模式來調整遊戲中的各種設定。



遊戲設定 GAME OPTION

進入 OPTION MODE 畫面後選擇「GAME OPTION」可以自由改變遊戲中的基本設定，利用上、下選擇設定項目後用左、右來變更原來的設定。



1 難易度 DIFFICULTY

●用來設定單獨進行戲時CPU使用角色的強度，總共分為八種難度。

2 時間 TIME

●設定遊戲中每一回合進行戰鬥的時間長短

3 傷害值 DAMAGE

●用來設定遊戲中攻擊時所給予的傷害值高低共分為四個階段

4 遊戲速度 SPEED

●用來設定遊戲中戰鬥進行時的速度快慢

5 必殺技計量表 GAUGE

●用來設定戰鬥時必殺技計量表的狀態

6 音效 SOUND

●用來設定遊戲的音效為立體聲(STEREO)或單音(MONAURAL)

7 音樂測試 TEST

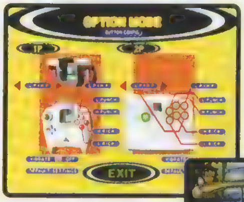
●可在這個選項中試聽遊戲中所使用的背影音樂。

8 初期化 DEFAULT SETTINGS

●將遊戲設定中的設定項目回復為原來的初期設定。

按鈕設定 BUTTON CONFIG

可在此設定控制器上的按鈕的排列方式



按鈕設定(BUTTON CONFIG)

在變更控制器上按鈕的配置。

振動效果(VIBRATE)

當控制器上裝置振動包「ぷるぷるぱっく」設定為「ON」時，在對戰中會產生振動的效果。

初期化(DEFAULT SETTINGS):

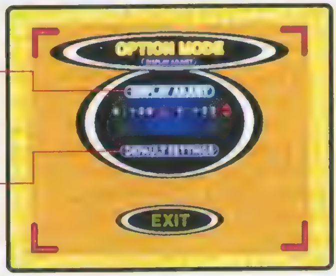
將控制按鈕的設定回復為原來的初期設定



➲對戰中按下開始鈕也可在暫停選單中進行按鈕設定

畫面校正 DISPLAY ADJUST

在此可以調整遊戲畫面的顯示位置。



畫面校正 DISPLAY ADJUST

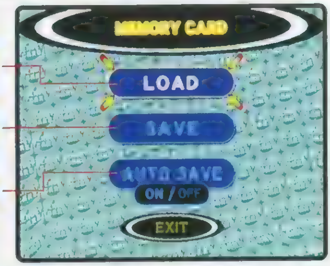
● 在此調整畫面的顯示範圍及位置。

初期化 DEFAULT SETTINGS

● 將設定回復為原來的初期設定。

記憶卡管理 MEMORY CARD

在此進行視訊記憶卡的記錄(SAVE)或讀取(LOAD)的動作。



讀取 LOAD

● 進行遊戲中各種資料的讀取動作。

記錄 SAVE

● 將遊戲設定、原創顏色作成的顏色、分數排行榜……等資料記錄到視訊記憶卡內。

自動記錄 AUTO SAVE

● 可以自由切換自動記錄的開(ON)或關(OFF)

注意事項

1. 把自動記錄設定為開的狀況下，在變更遊戲設定或分數排行榜後會自動進行記錄。
2. 記錄遊戲中的各種資料時需要例外購買視訊記憶卡。
3. 這款遊戲在進行記錄時需要 9 格的記憶容量。
4. 在進行讀取或記錄時，請不要將主機電源開閉或將視訊記憶卡、控制器、其他週邊裝置接續到主機上。
5. 自動記錄或遊戲啟動時會進行自動讀取，此時會依據控制器或差在擴充槽上視訊記憶卡的先後次序進 行遊戲記錄的讀取。(控制器/擴充槽的先後次序 A1→A2→B1→B2→C1→C2→D1→D2)

隱藏要素 SECRET DATA

在DREAMCAST版「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」的『SECRET MODE』中有許多的隱藏要素，利用遊戲中取得的「對戰點數」就可買下這些隱藏要素，其中包括了特殊顏色、特殊舞台、EX角色、隱藏角色和一些特殊的設定，以下為各位玩家介紹各個項目的出現條件、所須點數及使用方法。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
01	特殊顏色 隆	200	使用『隆』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
02	特殊顏色 肯	200	使用『肯』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
03	特殊顏色 春麗	200	使用『春麗』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
04	特殊顏色 凱爾	200	使用『凱爾』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
05	特殊顏色 桑吉爾夫	200	使用『桑吉爾夫』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
06	特殊顏色 塔爾錫	200	使用『塔爾錫』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
07	特殊顏色 E.本田	200	使用『E.本田』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
08	特殊顏色 布蘭卡	200	使用『布蘭卡』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
09	特殊顏色 M.拜森	200	使用『M.拜森』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
10	特殊顏色 巴洛格	200	使用『巴洛格』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
11	特殊顏色 沙卡特	200	使用『沙卡特』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
12	特殊顏色 貝卡	200	使用『貝卡』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
13	特殊顏色 櫻	200	使用『櫻』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
14	特殊顏色 倩咪	200	使用『倩咪』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
15	特殊顏色 草薙 京	200	使用『草薙 京』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
16	特殊顏色 八神 庵	200	使用『八神 庵』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
17	特殊顏色 泰瑞	200	使用『泰瑞』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
18	特殊顏色 阪崎 良	200	使用『阪崎 良』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
19	特殊顏色 不知火 舞	200	使用『不知火 舞』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
20	特殊顏色 金卡法	200	使用『金卡法』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
21	特殊顏色 基斯	200	使用『基斯』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
22	特殊顏色 山崎龍二	200	使用『山崎龍二』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩
23	特殊顏色 雷電	200	使用『雷電』選擇CAPCOM或SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按X+Y、X+A、Y+B、A+B可選擇新的色彩

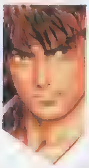
編號	內容	須要點數	出現條件	使用方法
24	特殊顏色 魯卡爾	200	使用『魯卡爾』選擇 CAPCOM 或 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按 X+Y、X+A、Y+B、A+B 可選擇新的色彩
25	特殊顏色 拜斯	200	使用『拜斯』選擇 CAPCOM 或 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按 X+Y、X+A、Y+B、A+B 可選擇新的色彩
26	特殊顏色 二階堂 紅丸	200	使用『二階堂 紅丸』選擇 CAPCOM 或 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按 X+Y、X+A、Y+B、A+B 可選擇新的色彩
27	特殊顏色 阪崎 百合	200	使用『阪崎 百合』選擇 CAPCOM 或 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按 X+Y、X+A、Y+B、A+B 可選擇新的色彩
28	特殊顏色 金格	200	使用『金格』選擇 CAPCOM 或 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按 X+Y、X+A、Y+B、A+B 可選擇新的色彩
29	特殊顏色 殺意波動覺醒後的隆	200	使用『殺意波動覺醒後的隆』選擇 CAP-COM 或 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按 X+Y、X+A、Y+B、A+B 可選擇新的色彩
30	特殊顏色 滿月之夜因大蛇之血而狂暴的八神 庵	200	使用『滿月之夜因大蛇之血而狂暴的八神 庵』選擇 CAPCOM 或 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按 X+Y、X+A、Y+B、A+B 可選擇新的色彩
31	特殊顏色 摩莉卡	200	使用『摩莉卡』選擇 CAPCOM 或 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按 X+Y、X+A、Y+B、A+B 可選擇新的色彩
32	特殊顏色 娜考露露	200	使用『娜考露露』選擇 CAPCOM 或 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按 X+Y、X+A、Y+B、A+B 可選擇新的色彩
33	特殊顏色 豪鬼	200	使用『豪鬼』選擇 CAPCOM 或 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中同時按 X+Y、X+A、Y+B、A+B 可選擇新的色彩
34	EXTRA 角色 殺意波動覺醒後的隆	7000	使用『隆』選擇 CAPCOM GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
35	EXTRA 角色 肯	3000	使用『肯』選擇 CAPCOM GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
36	EXTRA 角色 春麗	3000	使用『春麗』選擇 CAPCOM GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
37	EXTRA 角色 凱爾	3000	使用『凱爾』選擇 CAPCOM GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
38	EXTRA 角色 桑吉爾夫	3000	使用『桑吉爾夫』選擇 CAPCOM GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
39	EXTRA 角色 塔爾錫	2000	使用『塔爾錫』選擇 CAPCOM GRO-OVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
40	EXTRA 角色 E. 本田	3000	使用『E. 田』選擇 CAPCOM GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
41	EXTRA 角色 布蘭卡	2000	使用『布蘭卡』選擇 CAPCOM GRO-OVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
42	EXTRA 角色 M. 拜森	3000	使用『M. 拜森』選擇 CAPCOM GRO-OVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
43	EXTRA 角色 巴洛格	4000	使用『巴洛格』選擇 CAPCOM GRO-OVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
44	EXTRA 角色 沙卡特	4000	使用『沙卡特』選擇 CAPCOM GRO-OVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
45	EXTRA 角色 貝卡	4000	使用『貝卡』選擇 CAPCOM GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
46	EXTRA 角色 櫻	2000	使用『櫻』選擇 CAPCOM GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
47	EXTRA 角色 倩咪	2000	使用『倩咪』選擇 CAPCOM GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
48	EXTRA 角色 草薙 京	3000	使用『草薙 京』選擇 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
49	EXTRA 角色 滿月之夜因大蛇之血而狂暴的八神 庵	7000	使用『八神 庵』選擇 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
50	EXTRA 角色 泰瑞	3000	使用『泰瑞』選擇 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
51	EXTRA 角色 阪崎 良	3000	使用『阪崎 良』選擇 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
52	EXTRA 角色 不知火 舞	3000	使用『不知火 舞』選擇 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲

[illegible]	[illegible]	[illegible]	出現條件	[illegible]
53	EXTRA 角色 金卡法	3000	使用『金卡法』選擇SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
54	EXTRA 角色 基斯	4000	使用『基斯』選擇SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
55	EXTRA 角色 山崎龍二	4000	使用『山崎龍二』選擇 SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
56	EXTRA 角色 雷電	3000	使用『雷電』選擇SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
57	EXTRA 角色 魯卡爾	4000	使用『魯卡爾』選擇SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
58	EXTRA 角色 拜斯	2000	使用『拜斯』選擇SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
59	EXTRA 角色 二階堂 紅丸	2000	使用『二階堂 紅丸』選擇SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
60	EXTRA 角色 阪崎 百合	2000	使用『阪崎 百合』選擇SNK GROOVE 將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
61	EXTRA 角色 金格	2000	使用『金格』選擇SNK GROOVE將遊戲破關之後	在角色選擇畫面中按住開始鈕決定可選擇 EXTRA 角色進行遊戲
62	最強的挑戰者!	500	大型電玩模式破關 5 次之後	在大型電玩模式中第 5 回合前GROOVE POINT 達到 85 分以上
63	魔界來的挑戰者!	700	CAPCOM 側所有特殊顏色出現後	在大型電玩模式中選擇 CAPCOM GROOVE 於第 3 回合前 GROOVE POINT 達到 60 分以上，並用超必殺技解決對手 4 次以上
64	大自然來的使徒!	700	SNK 側所有特殊角顏色現後	在大型電玩模式中選擇 SNK GROOVE 於第 3 回合前 GROOVE POINT 達到 60 分以上，並用超必殺技解決對手 4 次以上
65	特殊舞台 貝卡專用舞台	1000	在大型電玩模式中打倒最後頭目『貝卡』破關之後	在對戰模式或練習模式中可選擇貝卡的專用舞台
66	特殊舞台 基斯專用舞台	1000	在大型電玩模式中打倒最後頭目『基斯』破關之後	在對戰模式或練習模式中可選擇基斯的專用舞台
67	特殊舞台 摩莉卡專用舞台	1200	在大型電玩模式中打倒亂入角色『摩莉卡』破關之後	在對戰模式或練習模式中可選擇摩莉卡的專用舞台
68	特殊舞台 娜考露露專用舞台	1200	在大型電玩模式中打倒亂入角色『娜考露露』破關之後	在對戰模式或練習模式中可選擇娜考露露的專用舞台
69	特殊舞台 豪鬼專用舞台	1500	在大型電玩模式中打倒亂入角色『豪鬼』破關之後	在對戰模式或練習模式中可選擇豪鬼的專用舞台
70	特殊舞台 隱藏舞台	1500	在大型電玩模式中讓隱藏舞台出現破關之後	在對戰模式或練習模式中可選擇隱藏舞台
71	二對二模式	1800	在大型電玩模式中打倒亂入角色『摩莉卡』和『娜考露露』破關之後	在主選單中增加可以用 2 對 2 進行遊戲的「PAIR MATCH MODE」，遊戲中所有角色RATIO值均為 2 也可以選擇同一個角色組隊
72	角色 RATIO 選擇	1500	在大型電玩模式中打倒亂入角色『豪鬼』之後	在對戰模式中可自由設定角色的RATIO值
73	懷念的主題曲	2000	二對二模式破關 1 次之後	在設定畫面中可將背景音樂更改為以往 CAPCOM、SNK 格鬥遊戲中出現過的音樂
74	隱藏角色 摩莉卡	8000	購入CAPCOM側所有EXTRA角色並在大型電玩模式中打倒亂入的『摩莉卡』後出現	在角色選擇畫面中可選擇摩莉卡進行遊戲
75	隱藏角色 娜考露露	8000	購入 SNK 側所有 EXTRA 角色並在大型電玩模式中打倒亂入的『娜考露露』後出現	在角色選擇畫面中可選擇娜考露露進行遊戲
76	隱藏角色 豪鬼	9500	購入『摩莉卡』、『娜考露露』和『懷念的主題曲』並在大型電玩模式中打倒亂入的豪鬼	在角色選擇畫面中可選擇豪鬼進行遊戲
77	RUN 和 DASH	2300	購入『摩莉卡』、『娜考露露』在二對二模式破關 3 次後出現	設定畫面(OPTION)中會出現設定快跑(RUN)或前跳(DASH)的選項



角色篇

SUCCESSIVE TECHNIC



2
RATIO

隆

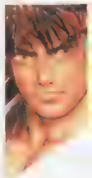
RYU





PROFILE	
生日	1964.7.21
身高	175cm
體重	68kg
血型	O 型
出身地	日本
特技	不管在何處都能睡著、搭便車
喜歡的東西	洋羹
討厭的東西	蜘蛛

●基本技 NORMAL SKILL



Character

隆 / RYU

輕拳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

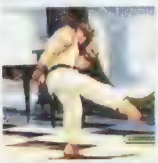






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

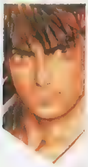
重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	[illegible]倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

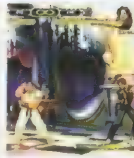


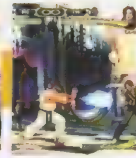
●必殺技 SPECIAL MOVE

波動拳

↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–

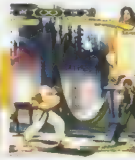
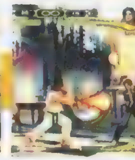




灼熱波動拳

←↙↓↘→＋P

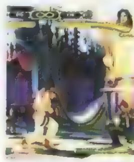
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+倒地(近)/燃燒+後仰	燃燒+倒地(近)/燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–

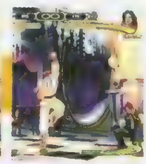




昇龍拳

→↓↘＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–

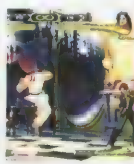




龍卷旋風腳

↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–

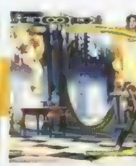




空中龍卷旋風腳

跳躍中↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–


●投擲技 THROW SKILL

背負い投げ

對手附近← or→ ＋強P



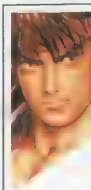
攻擊回數 1

巴投げ

對手附近← or→ ＋強K



攻擊回數 1



Character

隆 / RYU

●超必殺技 SUPER COMBO

真空波動拳

↓↘→↓↘→＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○

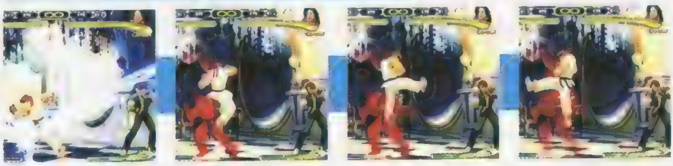


真空波動拳

↓↘→↓↘→＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	5	9	13
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



真・昇龍拳(LV3&MAX狀態專用)

↓↘→↓↘→＋K

最大 HIT 數	4
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	○



●特殊技 SPECIAL SKILL

鎖骨割り

→＋弱P

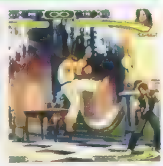
最大 HIT 數	2
取消	×/×
超必取消	×/×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



旋風脚

→＋弱K

最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○

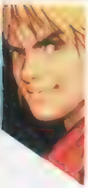


くるぶしキック

↙＋強K

最大 HIT 數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○





2 RATIO

肯 KEN



COLOR 1 COLOR 2

COLOR 3



COLOR 4

COLOR 5



COLOR 6



COLOR 7



COLOR 8

PROFILE

生日	1965.2.14
身高	176cm
體重	76kg
血型	B 型
出身地	美國
特技	料理(下義大利麵)
喜歡的東西	溜滑板、義大利麵
討厭的東西	醃梅乾、肥皂劇

●基本技 NORMAL SKILL



Character 肯 / KEN

輕拳

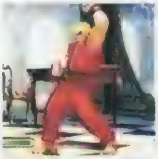






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×/○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

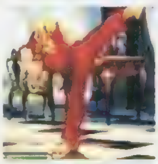






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

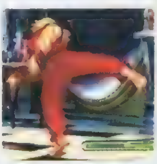
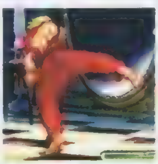
輕腳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

波動拳

↓↘→＋P

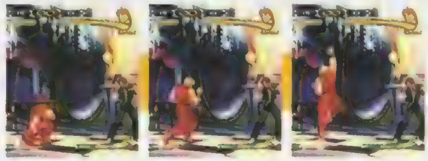
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	×



昇龍拳

→↓↘＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	3
攻擊效果	吹飛+倒地	[illegible]
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	×



龍卷旋風腳

↓↙←＋K

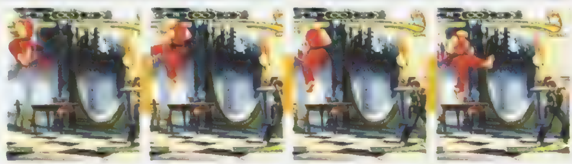
	弱	強
最大 HIT 數	3	6
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



空中龍卷旋風腳

跳躍中↓↙←＋K

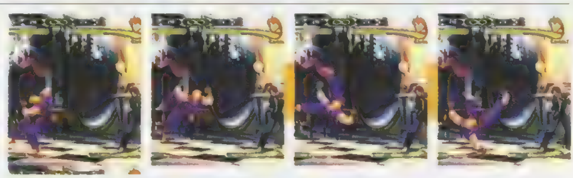
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



龍閃腳

→↓↘＋K

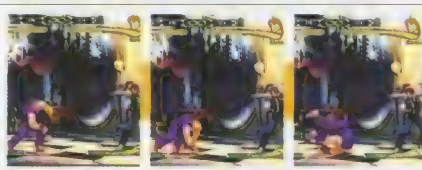
	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰/後仰	後仰/後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



前方轉身

↓↙←＋P

	弱	強
最大 HIT 數	0	0
超必取消	−	−
攻擊效果	移動技	移動技
站立防禦	−	−
蹲下防禦	−	−



●投擲技 THROW SKILL

背負い投げ

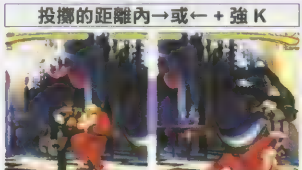
投擲的距離內→或←＋強P



攻擊回數 1

地獄車

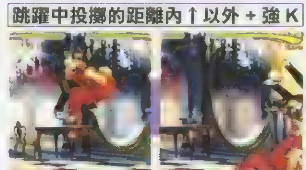
投擲的距離內→或←＋強K



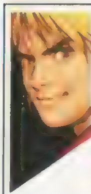
攻擊回數 1

地獄風車

跳躍中投擲的距離內↑以外＋強K



攻擊回數 1



Character

肯 / KEN

●超必殺技 SUPER COMBO

昇龍裂破

↓↘→↓↘＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	6	7
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



神龍拳

↓↘→↓↘＋K(連打可增加 HIT 數)

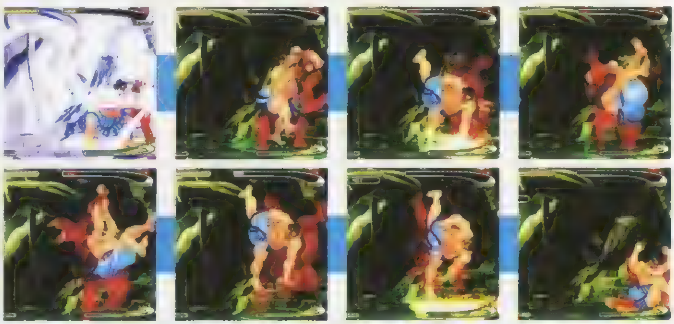
	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	9	13	17
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



疾風迅雷脚(LV3&MAX 狀態專用)

↓↙←↓↙←＋K

	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	11
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	○

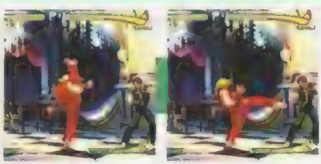


●特殊技 SPECIAL SKILL

稲妻かかと割り

→＋弱 K

最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×

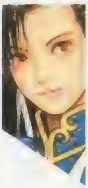


くるぶしキック

↙＋強 K

最大 HIT 數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○





2 RATIO

春麗

CHUN-LI

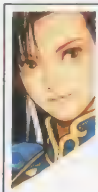




PROFILE

生日	1968.3.1
身高	170cm
體重	? kg
血型	A 型
出身地	中國
特技	射擊(曾獲得國際大會第六名)
喜歡的東西	水果類、西點
討厭的東西	犯罪、不切實際的人

●基本技 NORMAL SKILL

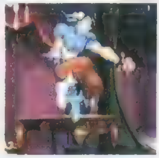
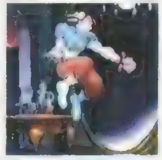


Character

春麗 / CHUN-LI

輕拳



	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳



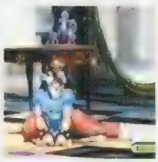
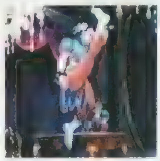




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

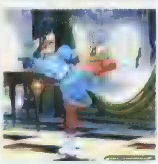
輕腳



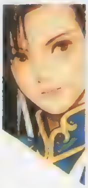

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



Character

春麗 / CHUN-LI

●必殺技 SPECIAL MOVE

百裂腳

K 連打

	弱	強
最大 HIT 數	2	4
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



氣功拳

←↙↓↘→ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



天昇腳

↓聚力↑ + K

	弱	強
最大 HIT 數	2	3
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



スピニングバードキック

←聚力→ + K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



●特殊技 SPECIAL SKILL

鶴腳落

↘ + 弱 K

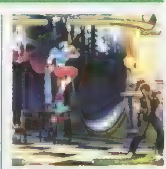
最大 HIT 數	1
取 消	×
超必取消	×
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	×



鷹爪腳

跳躍中↓ + 強 K

最大 HIT 數	1
取 消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×

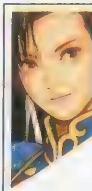


低踢打

↙ + 強 K

最大 HIT 數	1
取 消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○





Character

春麗 / CHUN-LI

●超必殺技 SUPER COMBO

氣功掌

↓↘→↓↘→＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	6	8
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



千裂腳

←聚力→←→＋K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	5	6	7
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



霸山天昇腳

↙聚力↘↙↗＋K

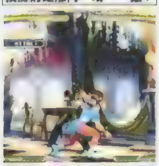
	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	6	8
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



●投擲技 THROW SKILL

虎襲倒

投擲的距離內→或←＋強P



攻 擊 回 數　1

K投擲技

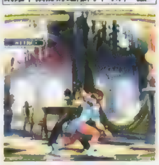
投擲的距離內→或←＋強K



攻 擊 回 數　1

龍星落

跳躍中投擲的距離內↑以外＋強P



攻 擊 回 數　1



2
RATIO

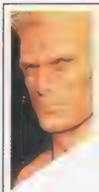
凱爾

GUILE





PROFILE	
生日	1960.12.23
身高	182cm
體重	86kg
血型	O 型
出身地	美國
特技	不詳
喜歡的東西	美國咖啡
討厭的東西	納豆



Character

凱爾 / GUILE

●基本技 NORMAL SKILL

輕拳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	○	○	×	×
超必取消	×	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1/1	1	1
取消	×	×	×/×	×	×
超必取消	×	×	○/×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



Character

凱爾 / GUILE

●必殺技 SPECIAL MOVE

ソニックブーム

←聚力→ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–

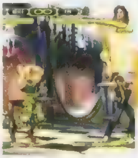
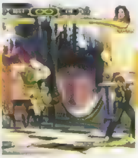




サマーソルトキック

↓聚力↑ + K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–


●特殊技 SPECIAL SKILL

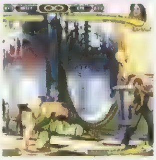
スピニングバックナックル

→ + 強 P	
最大 HIT 數	1
取　　消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



スライドキック

↙+強 k	
最大 HIT 數	1
取　　消	×
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○



ローリングソバット

→或← + 弱 K	
最大 HIT 數	1
取　　消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



●投擲技 THROW SKILL

ジュードースルー

投擲的距離內→或← + 強 P



攻擊回數 1

ドラゴンスープレックス

投擲的距離內→或← + 強 K



攻擊回數 1

フライングメイヤー

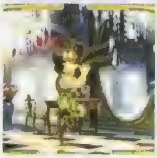
跳躍中投擲的距離內↑以外+強P



攻擊回數 1

フライングバスタードロップ

跳躍中投擲的距離內↑以外+強K



攻擊回數 1

●超必殺技 SUPER COMBO

トータルワイプアウト

←聚力→←→ + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	5	6
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



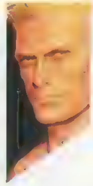
サマーソルトストライク

↙聚力↘↙↗ + K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	6	8	10
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○





Character

凱爾 / GUILE



2
RATIO

桑吉爾夫
ZANGIEF





PROFILE

生日	1956.6.1
身高	211cm
體重	115kg
血型	A 型
出身地	俄羅斯
特技	一口氣喝完伏特加、不怕冷
喜歡的東西	摔角、哥薩克舞
討厭的東西	飛行道具(特別是波動拳)、妙齡女子

●基本技 NORMAL SKILL



Character

桑吉爾夫 / ZANGIEF

輕拳

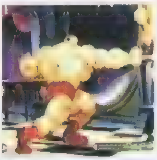
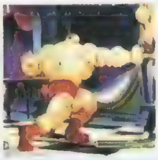






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

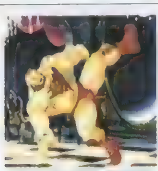






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

●必殺技 SPECIAL MOVE

ダブルラリアット

同時按 2P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



クイックダブルラリアット

同時按 2K

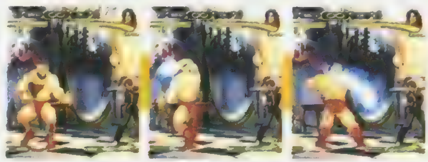
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



バニシングフラット

→↓↘+P

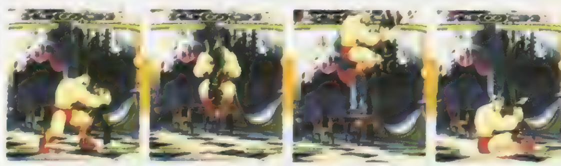
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	抵消氣功/後	抵消氣功/
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



スクリューパイルドライバー

投擲的距離內十字鈕轉一圈 + P

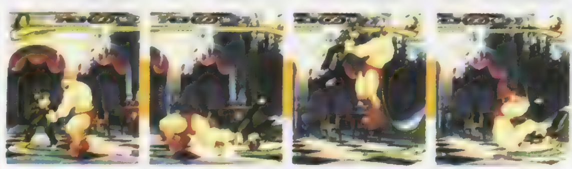
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



アトミックスープレックス

投擲的距離內十字鈕轉一圈 + K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



フライングパワーボム

十字鈕轉一圈 + K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



●特殊技 SPECIAL SKILL

フライングボディーアタック

跳躍中↓ + 強 P

最大 HIT 數	1
取　　消	X
超必取消	X
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	X



ダブルニードロップ

斜跳中↓ + 弱 K

最大 HIT 數	1
取　　消	X
超必取消	X
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	X





Character

桑吉爾夫 / ZANGIEF

●超必殺技 SUPER COMBO

ファイナルアトミックバスター

投擲的距離內十字鈕轉兩圈 + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2	3	4
攻擊效果	倒地	倒地	倒地
站立防禦	—	—	—
蹲下防禦	—	—	—
空中連續命中	—	—	—



エリアルロシアンスラム

↓↘→↓↘ + K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	1	1	1
攻擊效果	倒地	倒地	倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



●投擲技 THROW SKILL

パイルドライバー

投擲的距離內→ + 強 P



攻擊回數 1

バックドロップ

投擲的距離內← + 強 P



攻擊回數 1

かみつき

投擲的距離內→或← + 強 K



攻擊回數 10



1
RATIO

塔爾錫
DHALSIM





PROFILE

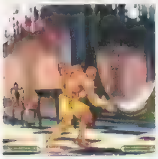
生日	1952.11.22
身高	176cm(可做某種程度的變動)
體重	48kg
血型	O 型
出身地	印度
特技	談論佛法、忘我
喜歡的東西	咖哩
討厭的東西	肉類

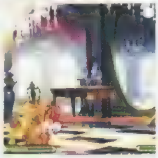
●基本技 NORMAL SKILL

Character

塔爾錫 / DHALSIM

輕拳



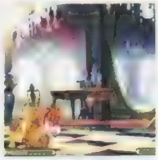




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	×	×	×

重拳

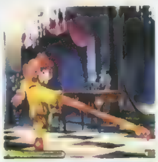






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	×	×	×

輕腳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

ヨガファイア

↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+後仰	燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ヨガフレイム

→↘↓↙←＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ヨガブラスト

→↘↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ヨガテレポート

←↓↙或→↓↘＋同時按 2P 或 2K

	弱	強
最大 HIT 數	0	0
攻擊效果	移動技	移動技
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–

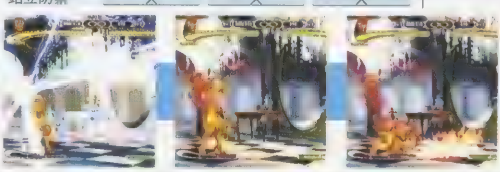


●超必殺技 SUPER COMBO

ヨガストリーム

↓↘→↓↘→＋P

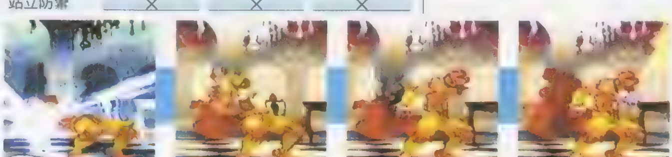
	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	×	×	×
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–

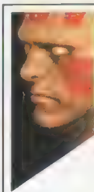


ヨガボルケイノ

↓↘→↓↘→＋K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	×	×	×
蹲下防禦	×	×	×
空中連續命中	○	○	○



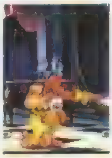


●特殊技 SPECIAL SKILL

手刀水平チョップ
→＋弱P	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



手刀水平チョップ
↙＋強P	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



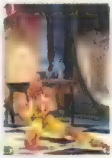
ジャンプパンチ
斜或垂直跳躍中←＋強P	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



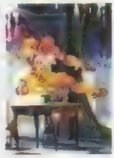
手刀アッパー
←＋強P	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



スラストキック
↙＋弱K	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



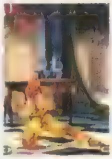
ジャンプ前蹴り
斜或垂直跳躍中←＋弱K	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



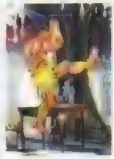
ローキック
←＋弱K	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



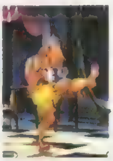
スラストキック
↙＋強K	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	轉倒
站立防禦	○
蹲下防禦	×



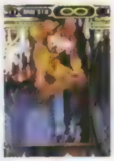
ジャンプハイキック
斜或垂直跳躍中←＋強K	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



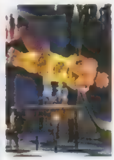
合掌キック
←＋強K	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



ジャンプアンダーパンチ
垂直跳躍中←＋弱P	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



ドリル頭突き
跳躍中↙或↓或↘＋強P	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



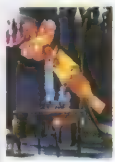
手刀水平チョップ
↙＋弱P	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



ジャンプサイドパンチ
斜跳躍中←＋弱P	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



ドリルキック
跳躍中↙或↓或↘＋K	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



●投擲技 THROW SKILL

ヨガスマッシュ
投擲的距離內→或←＋強P

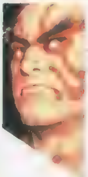


攻擊回數 9

ヨガスル
投擲的距離內→或←＋強K



攻擊回數 1



2
RATIO

E.本田
E.HONDA

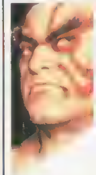




PROFILE

生日	1960.11.3
身高	185cm (包含髮髻)
體重	137kg
血型	A 型
出身地	日本
特技	—
喜歡的東西	大鍋菜、洗澡
討厭的東西	優柔寡斷

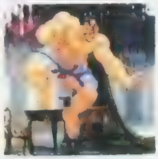
●基本技 NORMAL SKILL



Character

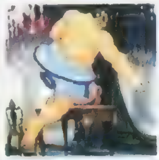
E.本田 / E.HONDA

輕拳

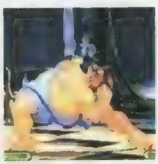
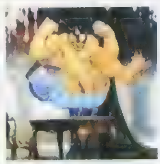
輕拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

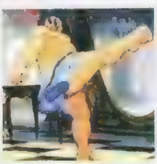
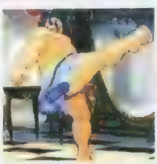
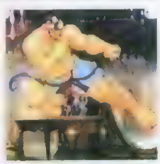
重拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	○	×	×	×
超必取消	○	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

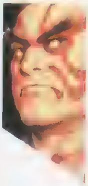
    

輕腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	×	×	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

重腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	2	1	1	1
取消	○/×	○/×	×	×	×
超必取消	○/×	○/×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

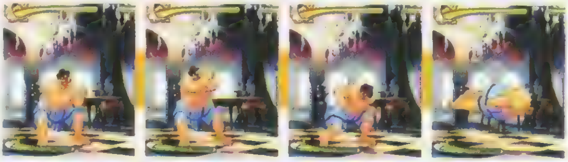
百裂張り手

P 連打	弱	強
最大 HIT 數	2	4
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



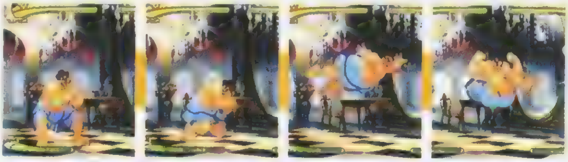
スーパー頭突き

←聚力→ + P	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



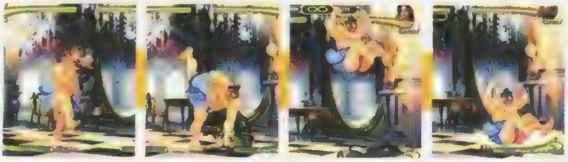
スーパー百貫落とし

↓聚力↑ + K	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



大銀杏投げ

投擲的距離內十字鈕轉一圈 + P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



●投擲技 THROW SKILL

俵投げ

投擲的距離內→或← + 強 P



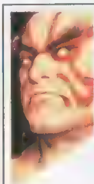
攻 擊 回 數 1

さば折り

投擲的距離內→或← + 強 K



攻 擊 回 數 10



●特殊技 SPECIAL SKILL

鬼無雙

←聚力→←→ + P

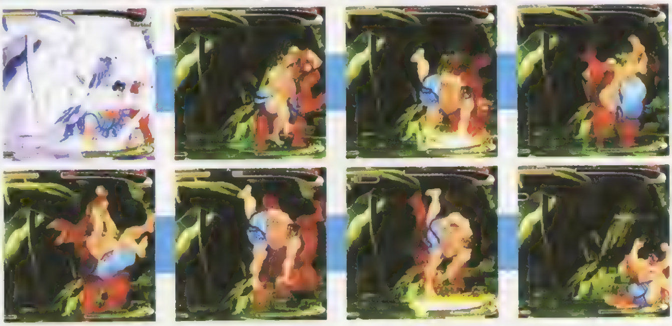
	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	5	10
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



大蛇碎き(LV3&MAX 專用)

投擲的距離內十字鈕轉兩圈 + P

	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3
攻擊效果	倒地
站立防禦	—
蹲下防禦	—
空中連續命中	—



●特殊技 SPECIAL SKILL

擴い蹴り

→ + 強 K

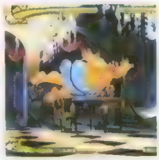
最大 HIT 數	1
取　消	×
超必取消	×
攻擊效果	倒地
站立防禦	×
蹲下防禦	○



フライングスモウプレス

斜跳中↓ + 強 K

最大 HIT 數	1
取　消	×
超必取消	×
攻擊效果	倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	×



Character

E.本田 / E.HONDA



1 RATIO

布蘭卡

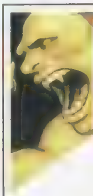
BLANKA





PROFILE

生日	1966.2.12
身高	192cm
體重	98kg
血型	B 型
出身地	巴西
特技	狩獵、放電
喜歡的東西	熱帶水果、巨骨蛇魚
討厭的東西	軍隊蟻



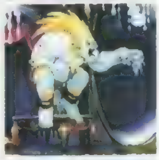
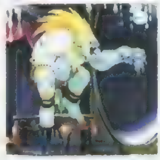
Character

布蘭卡 / BLANKA

●基本技　NORMALSKILL

輕拳



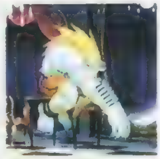




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

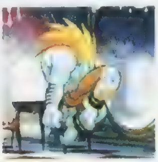


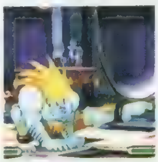


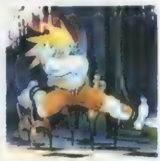


	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰/後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







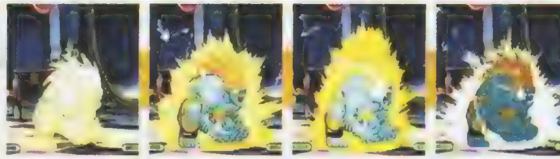
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

エレクトリックサンダー

P 連打	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



ローリングアタック

←聚力→ + P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



バックステップローリング

←聚力→ + K	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	—	—



バーチカルローリング

↓聚力↑ + K	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



サプライズフォワード

→ + 同時按 2K	
最大 HIT 數	—
攻擊效果	移動技
站立防禦	—
蹲下防禦	—
空中連續命中	—



サプライズバック

← + 同時按 2K	
最大 HIT 數	—
攻擊效果	移動技
站立防禦	—
蹲下防禦	—
空中連續命中	—



●投擲技 THROW SKILL

ワイルドファング

投擲的距離內→或←+強P(連打可增加HIT數)



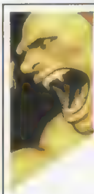
攻擊回數 10

腳投擲技

投擲的距離內→或←+強K



攻擊回數 1



●超必殺技 SUPER COMBO

ダイレクトライトニング

←聚力→←→ + P

	LV1 or MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	1	1	1
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–

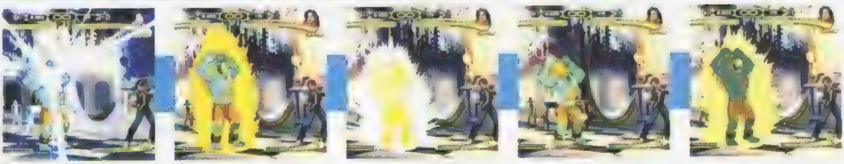


シャウトオファアース

↙聚力↘↙↗ + P 連打

	LV1 or MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	7	9	11
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



●特殊技 SPECIAL SKILL

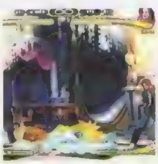
ロッククラッシュ

← + 弱 P	
最大 HIT 數	2
取　　消	○/×
超 必 取 消	○/×
攻 擊 效 果	後仰
站 立 防 禦	○/×
蹲 下 防 禦	○/×



アマゾンリバーラン

↘ + 強 P	
最大 HIT 數	1
取　　消	×
超 必 取 消	×
攻 擊 效 果	後仰
站 立 防 禦	×
蹲 下 防 禦	○



ビーストステップ

↙ + 強 K	
最大 HIT 數	1
取　　消	○
超 必 取 消	○
攻 擊 效 果	後仰
站 立 防 禦	×
蹲 下 防 禦	○





2 RATIO

M.拜森
M.BISON





PROFILE

生日	1968.9.4
身高	198cm
體重	102kg
血型	A 型
出身地	美國
特技	賭博
喜歡的東西	女人、波旁威士忌
討厭的東西	魚、努力、算術

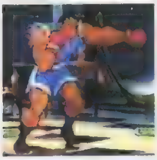
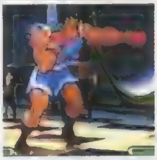


Character

M.拜森 / M.BISON

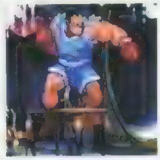
●基本技 NORMALSKILL

輕拳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

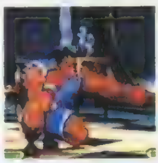
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

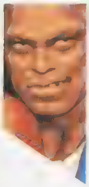
站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

ダッシュストレート

←聚力→＋P

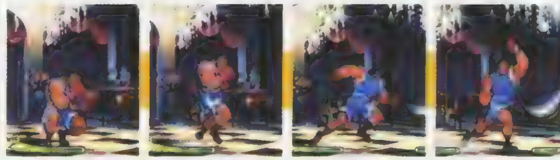
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ダッシュアッパー

←聚力→＋K

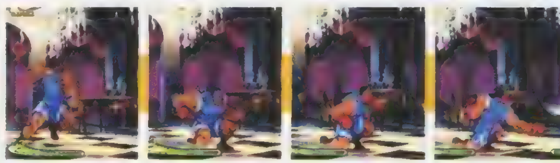
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ダッシュグランドストレート

←聚力↘＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	轉倒	轉倒
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–



ダッシュグランドアッパー

←聚力↘＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ターンパンチ

按住 P 或 K 聚力後放開

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–

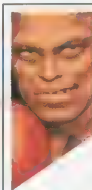


バッファローヘッドバット

↓聚力↑＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



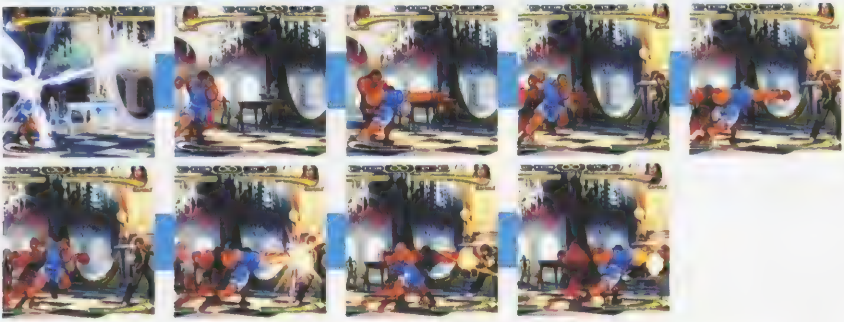


●超必殺技 SUPER COMBO

クレイジーバッファロー

←聚力→←→＋P 後按 K 可以改變攻擊方式

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



ギガントブロー(LV3&MAX 專用)

←聚力→←→＋K

最大 HIT 數	6
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	—



●特殊技 SPECIAL SKILL

ローストレート

↙＋強 P

最大 HIT 數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



アンダーブロー

↙＋強 K

最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

P 投擲技

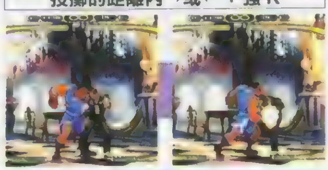
投擲的距離內→或←＋強 P



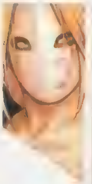
攻擊回數 1

K 投擲技

投擲的距離內→或←＋強 K



攻擊回數 1



3
RATIO

巴洛格
BALROG





PROFILE

生日	1967.1.27
身高	186cm
體重	72kg
血型	O 型
出身地	西班牙
特技	自我陶醉、攀岩走壁
喜歡的東西	美的一切、自己
討厭的東西	醜陋事物、手下敗將的血

●基本技 NORMALSKILL

輕拳



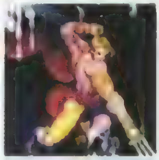




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳



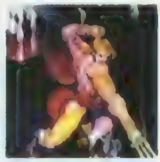




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	2	1	1	1	1
取消	×/×	×	×	×	×
超必取消	×/×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

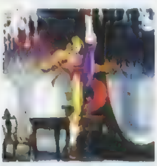
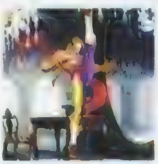


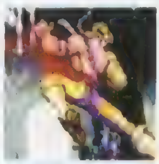
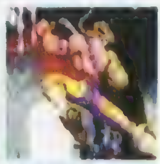




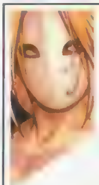
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

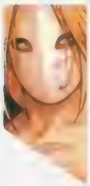



	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



Character

巴洛格 / BALROG



Character

巴洛格 / BALROG

●必殺技 SPECIAL MOVE

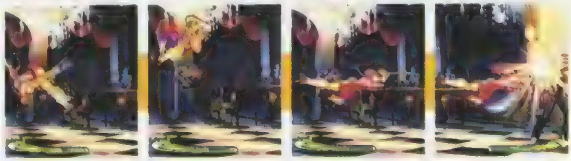
ローリングクリスタルフラッシュ

←聚力→+P	弱	強
最大 HIT 數	3	5
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



スカイハイクロー

↓聚力↑+P 跳向牆壁後按 P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–



フライングバルセロナアタック

↓聚力↑+P 跳向牆壁後按 P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



イズナドロップ

↓聚力↑+K 跳向牆壁後、在投擲的距離內↑以外+P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



スカーレットテラー

↙聚力→+K	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



バックスラッシュ

同時按 2P	
最大 HIT 數	–
攻擊效果	移動技
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–



ショートバックスラッシュ

同時按 2K	
最大 HIT 數	–
攻擊效果	移動技
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–



●超必殺技 SUPER COMBO

フライングバルセロナスペシャル

↙聚力↘↙↗＋K 跳向牆壁後按 P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2	3	4
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	－	－	－



ローリングイズナドロップ

↙聚力↘↙↗＋K 跳向牆壁後按、在投擲的距離內↑以外＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2	3	4
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	－	－	－



スカーレットミラージュ

←聚力→←→＋K

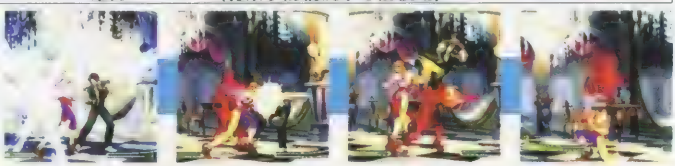
	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	5	6	8
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	－	－	－

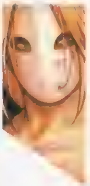


レッドインパクト(LV3&MAX專用)

←聚力→←→＋P(有爪子的情況下才能使用)

	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	－





●特殊技 SPECIAL SKILL

コンドルクロー

↙+強 P	
最大 HIT 數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



コズミックスマート

→+強 K	
最大 HIT 數	1
取消	X
超必取	X
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

レインボースープレックス

投擲的距離內→或← + 強 P

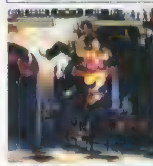




攻擊回數 1

スターダストドロップ

跳躍中投擲的距離內↑以外 + 強 P

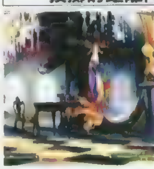


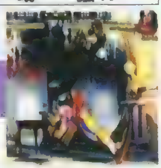


攻擊回數 1

K投擲技

投擲的距離內→或← + 強 K



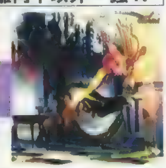


攻擊回數 1

クレセントライン

跳躍中投擲的距離內↑以外 + 強 K





攻擊回數 1

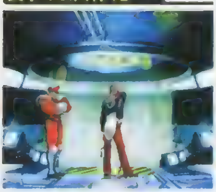


特殊演出 SPCIAL DEMO

在這次 CAPCOM VS. SNK 中在戰鬥開始時也加入了快打旋風系列與格鬥天王系列常見的特殊演出，這也是開發人員們花費時間精心設計的開場演出，以下就為各位玩家介紹各角色間特殊演出的名單。

隆	VS.	肯、草薙京、沙卡特
肯	VS.	隆、泰瑞
春麗	VS.	巴洛格、不知火 舞、山崎龍二
凱爾	VS.	魯卡爾
桑吉爾夫	VS.	巴洛格、雷電
M.拜森	VS.	金卡法
巴洛格	VS.	春麗、桑吉爾夫、櫻、倩咪、不知火 舞、拜斯、阪崎 百合、金格、金卡法、摩莉卡、娜考露露
沙卡特	VS.	隆、金格、金卡法
貝卡	VS.	基斯、八神 庵、金卡法
櫻	VS.	巴洛格、阪崎 百合
倩咪	VS.	巴洛格、拜斯
草薙 京	VS.	隆、八神 庵
八神 庵	VS.	貝卡、草薙 京、金卡法
泰瑞	VS.	肯、基斯
阪崎 良	VS.	隆、阪崎 百合
不知火 舞	VS.	春麗、巴洛格

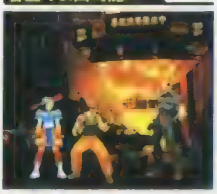
貝卡 VS.八神 庵



拜斯 VS.魯卡爾



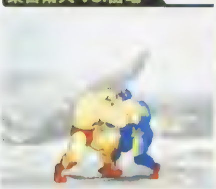
春麗 VS.山崎龍二



春麗 VS.不知火舞



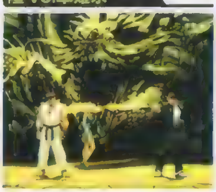
桑吉爾夫 VS.雷電



隆 VS.肯



隆 VS.草薙京



櫻 VS.阪崎百合



特殊演出

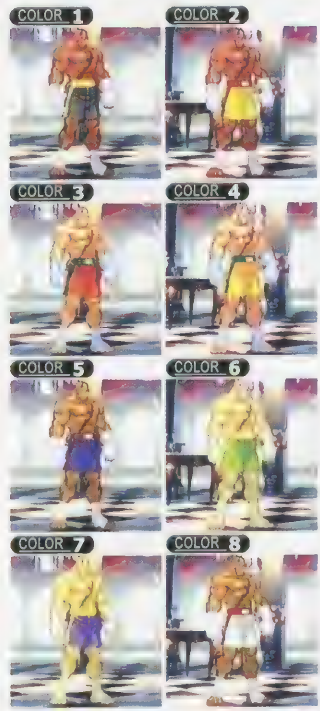


3 RATIO

沙卡特

SAGAT





PROFILE	
生日	1955.7.2
身高	226cm
體重	109kg
血型	B 型
出身地	泰國
特技	潛水(能持續 20 分以上)
喜歡的東西	強敵
討厭的東西	敷衍了事的人



Character

沙卡特 / SAGAT

●基本技 NORMALSKILL

輕拳

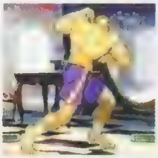


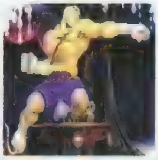




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

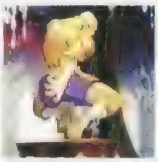



	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	2	1	1	1
取消	○/×	○	○	×	×
超必取消	○/×	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

タイガーショット

↓↘→ + P

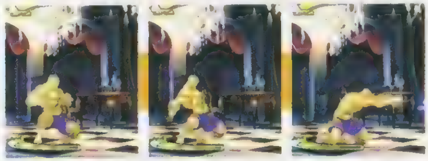
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



グランドタイガーショット

↓↘→ + K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



タイガーアッパーカット

→↓↘ + P

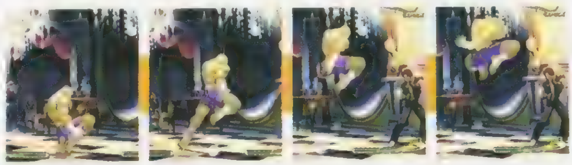
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+後仰	燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



タイガークラッシュ

→↓↘ + K

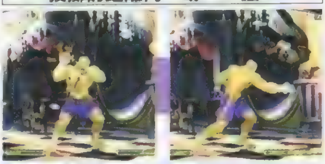
	弱	強
最大 HIT 數	3	5
攻擊效果	燃燒+後仰	燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



●投擲技 THROW SKILL

タイガーキャリー

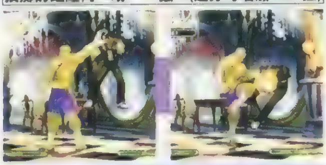
投擲的距離內→或← + 強 P



攻 擊 回 數 1

タイガーレイジ

投擲的距離內→或← + 強 K(連打可增加 HIT 數)



攻 擊 回 數 10

●超必殺技 SUPER COMBO

タイガージェノサイド

↓↘→↓↘→ + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	7	10	13
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



タイガーレイド

↓↙←↓↙← + K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	6	7	7
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	×	×	×
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



●特殊技 SPECIAL SKILL

タイガーテイル

↙ + 強 K	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○



Character

沙卡特 / SAGAT



3 RATIO 貝卡 VEGA

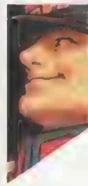




PROFILE

生日	？.4.17
身高	182cm
體重	80kg
血型	A 型
出身地	不詳
特技	催眠術
喜歡的東西	征服世界
討厭的東西	無能的屬下

●基本技 NORMALSKILL



Character

貝卡 / VEGA

輕拳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

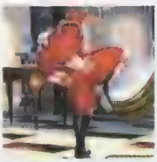
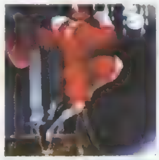
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

サイコバニッシュ

→↓↘＋P	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	燃燒+後仰	燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	—	—



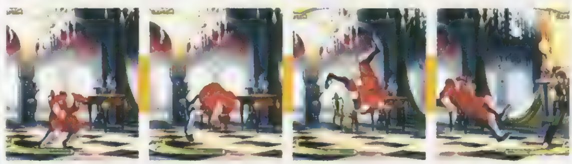
サイコインパクト

←聚力→＋P	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



ダブルニープレス

←聚力→＋K	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



ヘッドプレス

↓聚力↑＋K	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	—	—



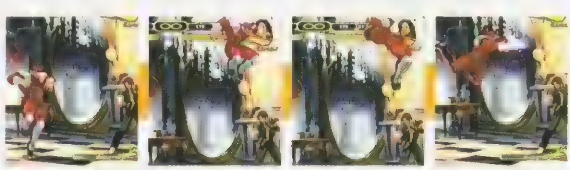
サマーソルトスカルダイバー

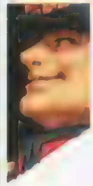
《ヘッドプレス》後按P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	—	—



サマーソルトスカルダイバー

↓聚力↑＋P 跳起後按P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	—	—





●超必殺技 SUPER COMBO

ハートブレイクディスピアー

←聚力→←→ + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	5	6	7
攻擊效果	倒地	倒地	倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



ニープレスナイトメア

←聚力→←→ + K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	4	5	8
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



●投擲技 THROW SKILL

デッドリースルー

投擲的距離內→或← + 強P



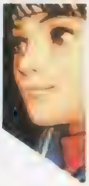
攻擊回數 10

デススルー

投擲的距離內→或← + 強K



攻擊回數 2



1 RATIO

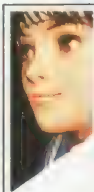
櫻

SAKURA





PROFILE	
生日	3.15
身高	158cm
體重	42kg
血型	A 型
出身地	日本
特技	英語
喜歡的東西	体育(特別是田徑)、白飯
討厭的東西	數學、當弟弟的電玩練習對手



Character

櫻 / SAKURA

●基本技 NORMALSKILL

輕拳

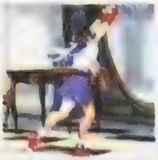
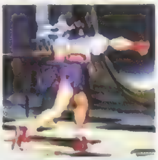
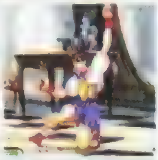






輕拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

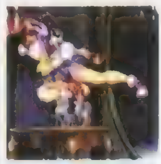


重拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

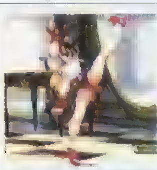




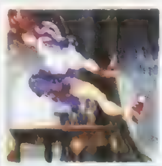


輕腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

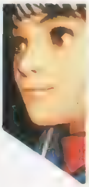
重腳







重腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



Character

櫻 / SAKURA

●必殺技　SPECIAL MOVE

波動掌

↓↘→＋P

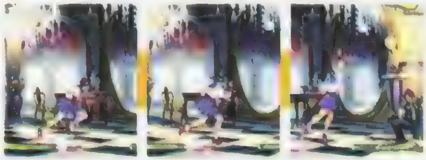
	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	—	—



紅櫻拳

→↓↘＋P

	弱	強
最大 HIT 數	4	6
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



櫻華腳

跳躍中↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	—	—



春風連腳

↓↙←＋K(連續輸入兩次)

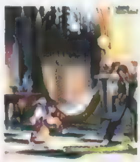
	弱	強
最大 HIT 數	1/1	1/1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	×	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



春風連腳

↓↙←＋K(連續輸入兩次)

	弱
最大 HIT 數	1/1
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	×
蹲下防禦	○
空中連續命中	—



春風連腳

↓↙←＋K(連續輸入兩次)

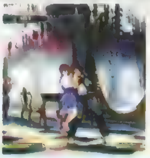
	強
最大 HIT 數	1/1
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	—



●投擲技　THROW SKILL

さくら絞め

投擲的距離內→或←＋強 P(連打可增加 HIT 數)



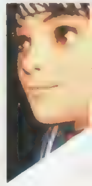
攻擊回數　10

セーラーシュート

投擲的距離內→或←＋強 K



攻擊回數　1



Character

櫻 / SAKURA

●超必殺技 SUPER COMBO

真空波動拳

↓↘→↓↘→ + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	3	4	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○

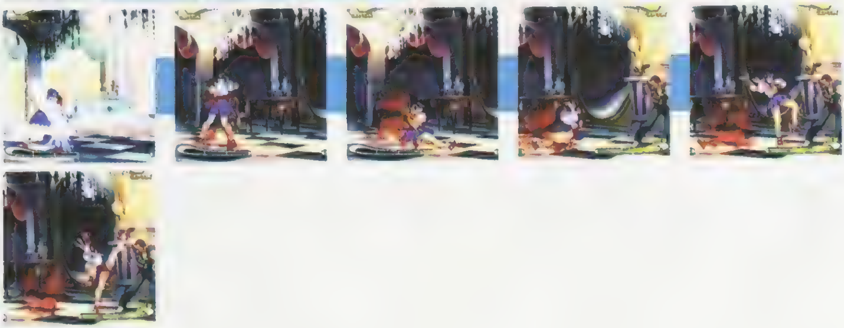


春一旋

↓↙←↓↙← + K《

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數			
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	×	×	×

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	×	×	×



●特殊技 SPECIAL SKILL

フラワーキック

→ + 弱 K

最大HIT數	1
取　　消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×







倩咪

CAMMY





PROFILE

生日	1974.1.6
身高	164cm
體重	46kg
血型	B 型
出身地	英國
特技	不詳
喜歡的東西	收集戰鬥資料
討厭的東西	同情的眼光

●基本技 NORMALSKILL

輕拳

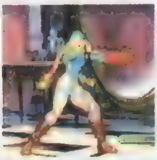






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

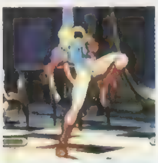
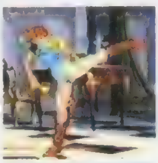






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

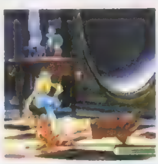






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

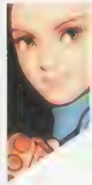
重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



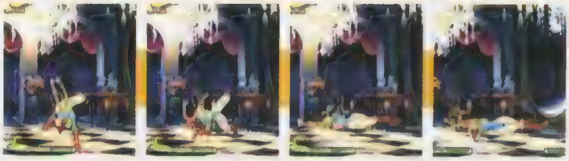


●必殺技 SPECIAL MOVE

スパイラルアロー

↓↘→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	2
攻擊效果	吹飛+倒地	後仰/吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



キャノンスパイク

→↓↘＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



アクセルスピンナックル

→↘↓↙←＋P

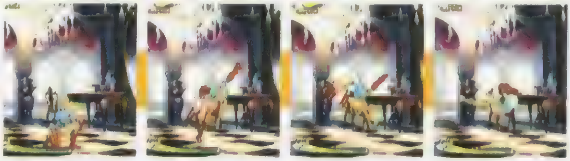
	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰/吹飛+倒地	後仰/吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



フーリガンコンビネーション(HC)

↙↓↘→↗＋P

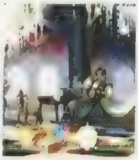
	弱	強
最大 HIT 數	–	–
攻擊效果	依後序指令而改變	依後序指令而改變
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



レイザーエッジスライサー

フーリガンコンビネーション後不輸入任何指令

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	轉倒	轉倒
站立防禦	×	×
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



フェスタルレッグシスター

HC 後對手的頭部附近(或對手為蹲下狀態時)↑以外＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–

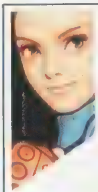


クロスシザーズプレッシャー

HC 後對手的身體附近(或是當對手在跳躍中時)↑以外＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–





●超必殺技 SUPER COMBO

スピンドライブスマッシャー

↓↘→↓↘+K

	LV1 or EX.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	6	7	9
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	○	○



●特殊技 SPECIAL SKILL

ライトグレネード

↘+強P

最大HIT數	1
取　消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



トゥーバズソー

↘+強K

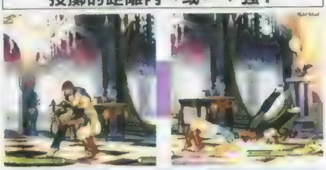
最大HIT數	1
取　消	X
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	X
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

フーリガンスープレックス

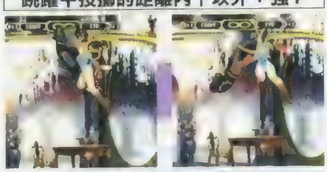
投擲的距離內→或←+強P



攻擊回數 1

フライングネックハント

跳躍中投擲的距離內↑以外+強P



攻擊回數 1

フランケンシュタイナー

投擲的距離內→或←+強K



攻擊回數 1

エアフランケンシュタイナー

跳躍中投擲的距離內↑以外+強K



攻擊回數 1



2
RATIO

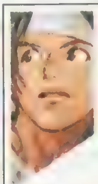
草薙 京
KYO KUSANAGI





PROFILE

生日	12.12
身高	181cm
體重	75kg
血型	B(RH −)型
出身地	日本
興趣	寫詩
喜歡的食物	烤魚
擅長的運動	冰上曲棍球
最重要的東西	單車和女友(小雪)
討厭的東西	努力



Character

草薙 京 / KYO KUSANAGI

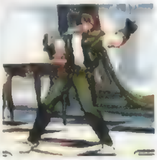
●基本技 NORMALSKILL

輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

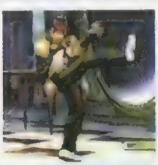
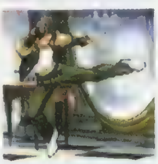
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

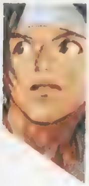
    

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



Character

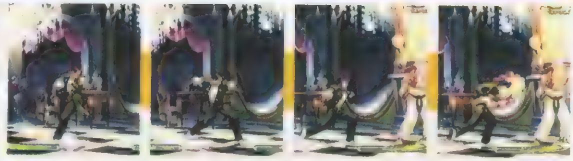
草薙 京 / KYO KUSANAGI

●必殺技 SPECIAL MOVE

百拾四式・荒咬み

↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+後仰	燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



百貳拾八式・九傷

《荒咬み》後↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+吹飛	燃燒+吹飛
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



百貳拾七式・八錆

《荒咬み》後→↘↓↙←＋P　《荒咬み→九傷》後P

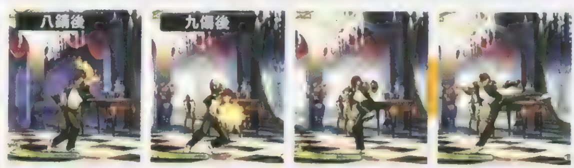
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	－	－



百貳拾五式・七瀨

《荒咬み→八錆》後K　《荒咬み→九傷》後K

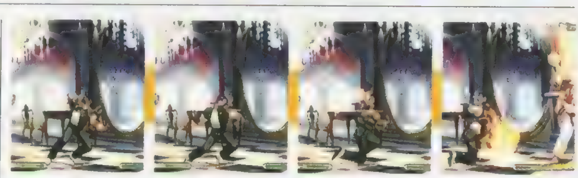
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



外式・砌穿ち

《荒咬み→八錆》後P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



百式・鬼燒き

→↓↘＋P

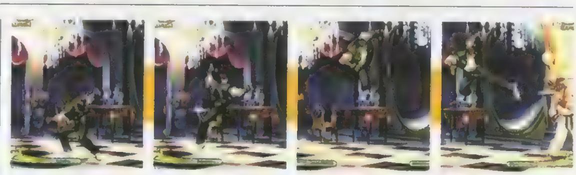
	弱	強
最大 HIT 數	1	2
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+後仰/燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	×



R・E・D・Kick（七百七式・[illegible]り）

←↓↙＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



●必殺技 SPECIAL MOVE

貳百拾貳式・琴月陽

→↘↓↙← + K	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰/燃燒+倒地	後仰/燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



●超必殺技 SUPER COMBO

裏百八式・大蛇薙

↓↙←↙↓↘→ + P(按住可以延遲發射)

	LV1 or SP.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	1	2	6
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	○	○

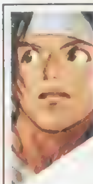


最終決戰奧義"無式"(三神技の壹)

↓↘→↓↘→ + P

	LV1 or SP.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	5	9	11
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○





Character

草薙 京 / KYO KUSANAGI

●特殊技 SPECIAL SKILL

外式・轟斧陽

→＋弱 K	
最大 HIT 數	2
取消	×/×
超必取消	×/×
攻擊效果	後仰/後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



外式・奈落落とし

跳躍中で↙or↓or↘＋強 P	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	×



八拾八式

↘＋強 K	
最大 HIT 數	2
取消	×/×
超必取消	×/×
攻擊效果	後仰/後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

(釦)鑑

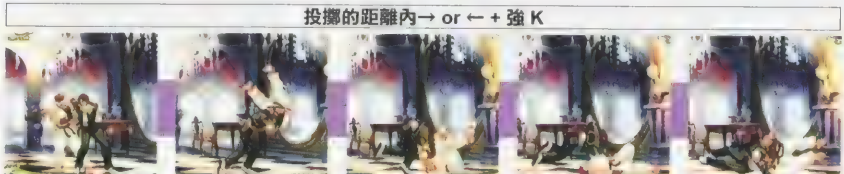
投擲的距離內→ or ←＋強 P



攻擊回數 1

一刹背負い投げ

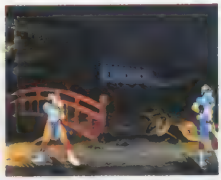
投擲的距離內→ or ←＋強 K



攻擊回數 2

ART OF
STAGE



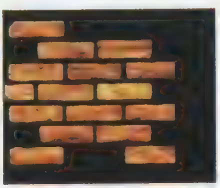


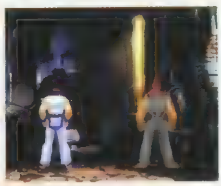

ART OF
STAGE






ART OF
STAGE








2
RATIO

八神庵
IORI YAGAMI





PROFILE

生日	3.25
身高	182cm
體重	79kg
血型	O 型
出身地	日本
興趣	搞樂團
喜歡的食物	肉類
擅長的運動	全部
最重要的東西	女友、クロームハーツの指輪、ポールスミスの時計
討厭的東西	暴力



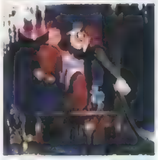
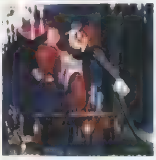
Character

八神庵 / IORI YAGAMI

●基本技 NORMALSKILL

輕拳



	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳



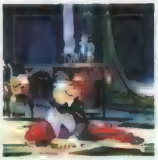




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳



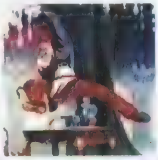




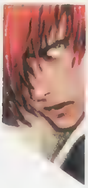
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	×	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

百八式・闇払い

↓↘→ + P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+後仰	燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



百式・鬼燒き

→↓↘ + P	弱	強
最大 HIT 數	1	3
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+後仰/燃燒+後仰/燃燒+倒地
站立防禦	○	○/○/○
蹲下防禦	○	○/○/○
空中連續命中	—	—



百貳拾七式・葵花

↓↙← + P (連續輸入三次)	弱	強
最大 HIT 數	3	3
攻擊效果	後仰/吹飛/倒地	後仰/吹飛/倒地
站立防禦	○/○/○	○/○/○
蹲下防禦	○/○/×	○/○/×
空中連續命中	○	○



貳百拾貳式・琴月陰

→↘↓↙← + K	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰/燃燒+倒地	後仰/燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



屑風

投擲的距離內→↘↓↙←→ + P	弱	強
最大 HIT 數	0	0
攻擊效果	位置互換	位置互換
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



●特殊入力技 SPECIAL SKILL

外式・轟斧陰"死神"

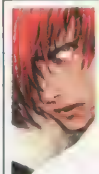
→ + 弱 K	
最大 HIT 數	1
取　　消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



外式・百合折り

跳躍中 ← + 弱 K	
最大 HIT 數	1
取　　消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×





●超必殺技 SUPER COMBO

禁千貳百拾壹式・八稚女

↓↘→↘↓↙← + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	9	11	11
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



裏百八式・八酒杯

↓↙←↙↓↘→ + P(按住可以延遲發射)

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	4	5	6
攻擊效果	一定時間無法行動後倒地	一定時間無法行動後倒地	一定時間無法行動後倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



●投擲技 THROW SKILL

逆剝ぎ

投擲的距離內→ 或 ← + 強P或強K



攻擊回數 1



2
RATIO

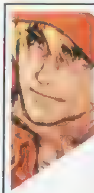
秦瑞・柏格
TERRY BOGARD





P R O F I L E

生日	3.15
身高	182cm
體重	77kg
血型	O 型
出身地	美國
興趣	大型電玩
喜歡的食物	速食
擅長的運動	籃球
最重要的東西	傑夫遺留下來的手套
討厭的東西	蛞蝓

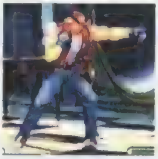


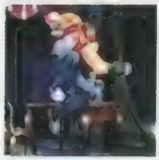
Character

秦瑞・柏格 / TERRY BOGARD

●基本技 NORMALSKILL

輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/○	×	○	×	×
超必取消	○/○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

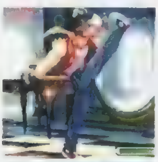
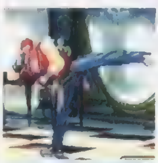






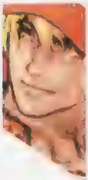
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

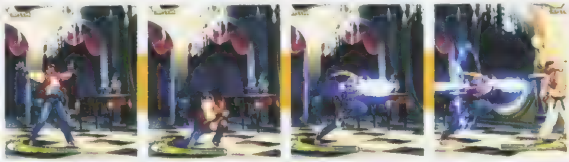
パワーウェイブ

↓↘→＋P	弱	強
最大HIT數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



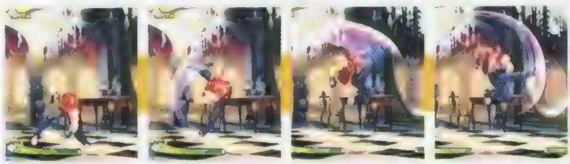
バーンナックル

↓↙←＋P	弱	強
最大HIT數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



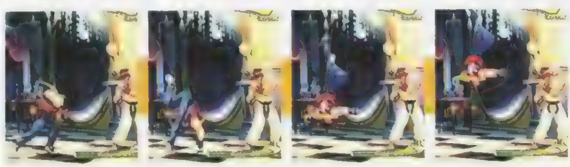
クラックシュート

↓↙←＋K	弱	強
最大HIT數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



ライジングタックル

↓聚力↑＋P	弱	強
最大HIT數	3	6
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



●特殊入力技 SPECIAL SKILL

ライジングアッパ

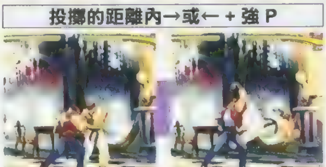
↘＋P	
最大HIT數	1
取　消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

グラスピングアッパー

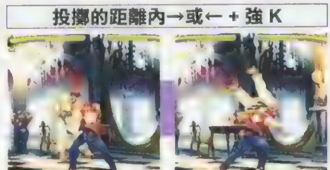
投擲的距離內→或←＋強P



攻擊回數　1

バスタースルー

投擲的距離內→或←＋強K



攻擊回數　1

●超必殺技 SUPER COMBO

パワーゲイザー

↓↙←↙→ + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	1	2	3
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



バスターウルフ

↓↘→↓↘→ + K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	2	4	6
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—







Character

秦瑞・柏格 / TERRY BO



2
RATIO

阪崎良
RYO SAKAZAKI

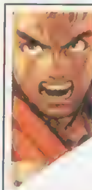




PROFILE

生日	8.2
身高	179cm
體重	75kg
血型	O 型
出身地	日本
興趣	木工(家裡的架子什麼的似乎都是リョウ做的)
喜歡的食物	年糕、納豆
擅長的運動	相撲(小時候真的是不怕輸)
最重要的東西	自己修好的撿來的機車、牧場老爹送的馬(還沒取名字)
討厭的東西	有著很多腳的蟲(像是蜈蚣之類的)

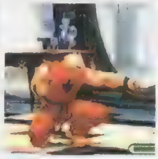
●基本技 NORMALSKILL



Character

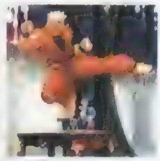
阪崎良 / RYO SAKAZAKI

輕拳

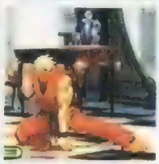
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

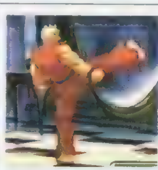
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

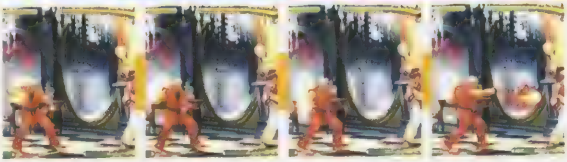
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

虎煌拳

↓↘→ + P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



空中虎煌拳

跳躍中↓↘→ + P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



虎砲

→↓↘ + P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



暫烈拳

→←→ + P	弱	強
最大 HIT 數	10	14
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



飛燕疾風腳

↙聚力→ + K	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



●投擲技 THROW SKILL

投擲技

投擲的距離內→ or ← + 強 P



攻 擊 回 數 1

巴投げ

投擲的距離內→ or ← + 強 K



攻 擊 回 數 1

●超必殺技 SUPER COMBO

龍虎亂舞

↓↘→↘↓↙←+P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	11	12	15
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



霸王翔吼拳

→←↙↓↘→+P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2	3	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○

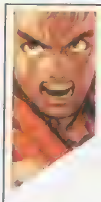


●特殊技 SPECIAL SKILL

冰柱割り

→+弱P	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×





Character

阪崎 良 / RYO SAKAZAK





2 RATIO

不知火舞

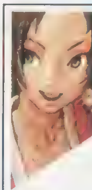
MAI SHIRANUI





PROFILE

生日	1.1
身高	164cm
體重	50kg
血型	B 型
出身地	日本
興趣	做年菜
喜歡的食物	年糕紅豆湯
擅長的運動	打羽毛毽子
最重要的東西	婆婆留下的髮簪
討厭的東西	蜘蛛

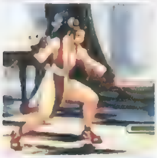
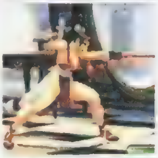
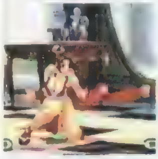


Character

不知火舞 / MAI SHIRANUI

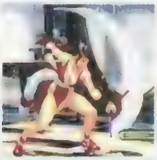
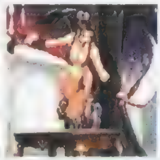
●基本技 NORMALSKILL

輕拳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

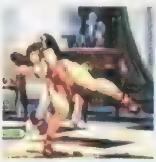
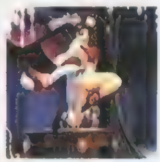
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	站立防禦 ○	○	○	×	×

重拳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

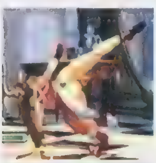
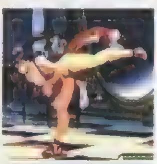
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	站立防禦 ○	○	○	×	×

輕腳

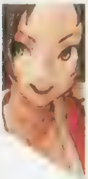
站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	站立防禦 ○	○	○	×	×

重腳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	站立防禦 ○	○	○	×	×



Character

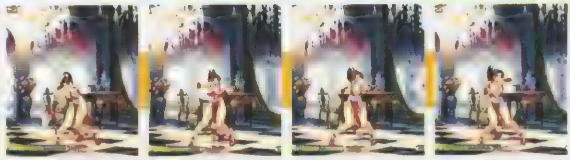
不知火舞 / MAI SHIRANUI

●必殺技 SPECIAL MOVE

花蝶扇

↓↘→+P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



龍炎舞

↓↙←+P

	弱	強
最大 HIT 數	1	2
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



必殺忍蜂

←↙↓↘→+K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



ムササビの舞

↓聚力↑+P

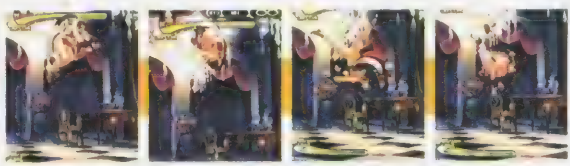
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



ムササビの舞

跳躍中↓↙←+P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



●特殊技 SPECIAL SKILL

對空扇子突き

最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○





Character

不知火舞 / MAI SHIRANUI

●超必殺技 SUPER COMBO

超必殺忍蜂

↓↙←↙↓↘→ + K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	7	8	11
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



不知火流奧義 紅朱雀

跳躍中↓↙←↓↙← + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



●投擲技 THROW SKILL

不知火剛臨

投擲的距離內→或← + 強 P



攻擊回數 1

夢櫻

跳躍中投擲的距離內↑以外 + 強 K



攻擊回數 1

風車崩し

投擲的距離內→或← + 強 K



攻擊回數 1



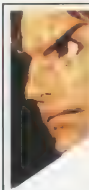
2 RATIO

金卡法
KIM KAPHWAN





PROFILE	
生日	12.21
身高	176cm
體重	78kg
血型	A 型
出身地	韓國
興趣	卡拉 OK
喜歡的食物	燒肉
擅長的運動	体操
最重要的東西	2 個兒子
討厭的東西	罪惡

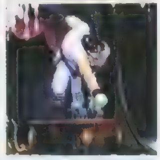


Character

金卡法 / KIM KAPHWAN

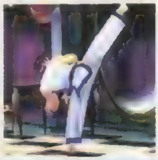
●基本技 NORMALSKILL

輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	×	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

半月斬

↓↙← + K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



飛翔腳

跳躍中↓↘→ + K

	弱	強
最大 HIT 數	3	5
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



飛燕斬

↓聚力↑ + K 《強飛燕斬命後》↓ + 強 K

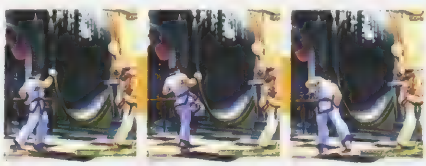
	弱	強
最大 HIT 數	1	1/1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



霸氣腳

↓↓ + K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	×	×
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



●特殊技 SPECIAL SKILL

ねりチャギ

→ + 弱 K

最大 HIT 數	2
取消	X/X
超必取消	X/X
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



●投擲技 THROW SKILL

殺腳投げ

投擲的距離內→或← + 強 P



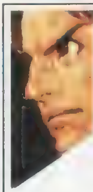
攻擊回數 1

腳投擲技

投擲的距離內→或← + 強 K



攻擊回數 3



●超必殺技 SUPER COMBO

鳳凰腳

↓↙←↙→+K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX		LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	14	16	17	蹲下防禦	○	○	○
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地	空中連續命中	—	—	—
站立防禦	○	○	○				



鳳凰天舞腳

跳躍中↓↘→↘↓↙←+K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX		LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	7	9	11	蹲下防禦	○(遠)/×(近)	○(遠)/×(近)	○(遠)/×(近)
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地	空中連續命中	—	—	—
站立防禦	○	○	○				





3
RATIO

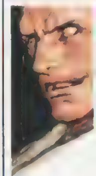
基斯・哈瓦德
GEESE HOWARD





PROFILE

生日	1.21
身高	183cm
體重	82kg
血型	B 型
出身地	美國
興趣	沒有特定(熱中但無恒心)
喜歡的食物	五分熟的牛排
擅長的運動	無(硬要說的話是撞球)
最重要的東西	自己
討厭的東西	阻撓自己的礙事者

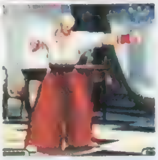
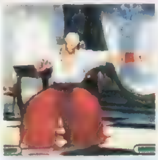


Character

基斯・哈瓦德 / GEESE HOWARD

●基本技 NORMALSKILL

輕拳



	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	2	2
取消	○	×	○	×/×	×/×
超必取消	○	×	○	×/×	×/×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳





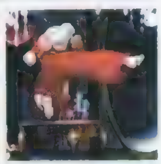


	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

烈風拳

↓↘→＋弱P	
最大HIT數	1
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	–



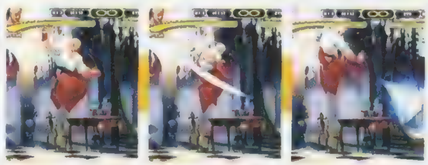
ダブル烈風拳

↓↘→＋強P	
最大HIT數	
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	–



疾風拳

跳躍中↓↙←＋P	弱	強
最大HIT數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–



上段當て身投げ

→↘↓↙←＋弱P	
最大HIT數	1
攻擊效果	倒地
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–



中段當て身投げ

→↘↓↙←＋強P	
最大HIT數	1
攻擊效果	倒地
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–



下段當て身投げ

→↘↓↙←＋弱K	
最大HIT數	1
攻擊效果	吹飛+後仰
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–

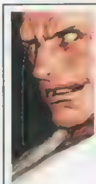


●特殊技 SPECIAL SKILL

不動活殺裏拳

→＋弱P	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	×



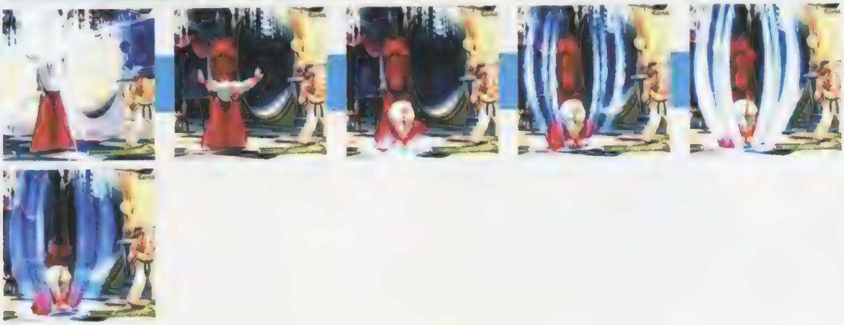


●超必殺技 SUPER COMBO

レイジングストーム

↙→↘↓↙←↘ + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



デッドリーレイブ(LV3&MAX 狀態專用)

→↘↓↙←→ + 弱 K、弱 P、弱 P、弱 K、弱 K、強 P、強 P、強 K、強 K、↓↙← + 強 P

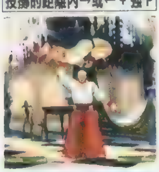
	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	10
攻擊效果	後仰/[illegible]+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	XX



●投擲技 THROW SKILL

真空投げ

投擲的距離內→或← + 強 P



攻擊回數 1

虎殺投げ

投擲的距離內→或← + 強 K



攻擊回數 2



3
RATIO

山崎龍二
RYUJI YAMAZAKI





PROFILE

生日	8.8
身高	192cm
體重	96kg
血型	A 型
出身地	日本
興趣	收集小刀
喜歡的食物	烤馬肉串
擅長的運動	無
最重要的東西	與自己利益相關之事
討厭的東西	勞動

●基本技 NORMALSKILL

輕拳







輕拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

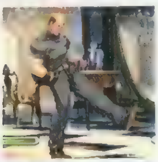






重拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳







輕腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







重腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



Character

山崎龍二 / RYUJI YAMAZAKI

●必殺技 SPECIAL MOVE

蛇使い・上段

↓↙← + 弱 P(按住可以延遲發射)

項目	
最大 HIT 數	1
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	–



蛇使い・中段

↓↙← + 強 P(按住可以延遲發射)

項目	
最大 HIT 數	1
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	–



蛇使い・下段

↓↙← + 弱 K(按住可以延遲發射)

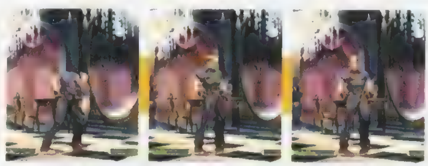
項目	
最大 HIT 數	1
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○
空中連續命中	–



蛇使いたまし

蛇使い延遲發射中按強 K

項目	
最大 HIT 數	–
攻擊效果	–
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–



倍返し

↓↘→ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



裁きの匕首

→↓↘ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	2
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



●必殺技 SPECIAL MOVE

ヤキ入れ

→↓↘＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1/1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	—	—



サドマゾ

←↙↓↘→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	無(吹飛+倒地(反擊時))	無(吹飛+倒地(反擊時))
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



毒手

←↓↙＋P(按住可以延遲發射)

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—

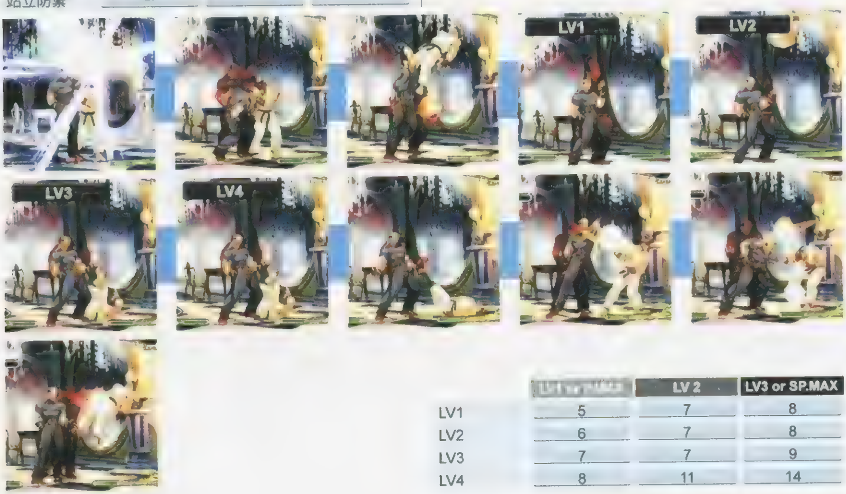


●超必殺技 SUPER COMBO

ドリル

投擲的距離內十字鈕轉一圈＋P後P連打

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	7	8	11
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	—	—	—
蹲下防禦	—	—	—
空中連續命中	—	—	—



	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
LV1	5	7	8
LV2	6	7	8
LV3	7	7	9
LV4	8	11	14



●超必殺技 SUPER COMBO

ギロチン

→←↙↓↘＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	9	10	13
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○





●特殊入力技

ブッ刺し

→＋弱P

最大HIT數	1
取消	×1
超必取消	×1
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



●投擲技 THROW SKILL

シメアゲ

投擲的距離內→或←＋強P



攻擊回數 1

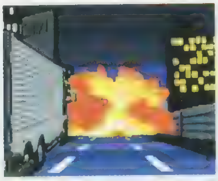
ブン投ゲ

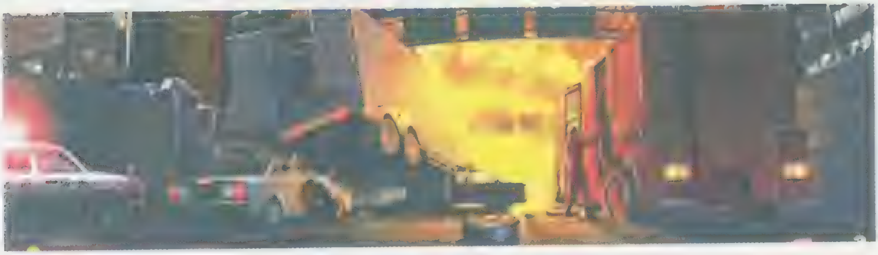
投擲的距離內→或←＋強K



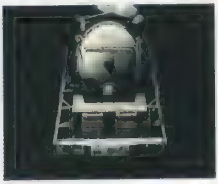
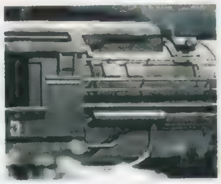
攻擊回數 1

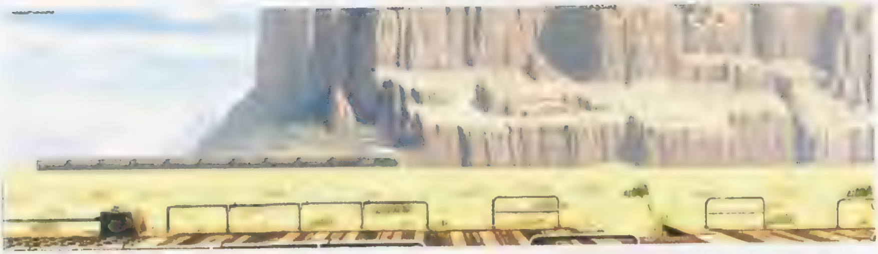
ART OF STAGE

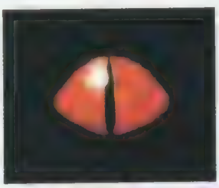
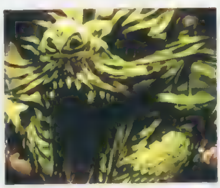
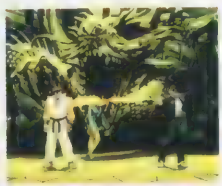


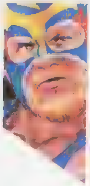
ART OF STAGE



ART OF STAGE

2
RATIO

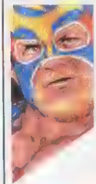
雷電

RAIDEN





PROFILE	
生日	
身高	
體重	
血型	
出身地	
興趣	
喜歡的食物	
擅長的運動	
最重要的東西	
討厭的東西	



●基本技 NORMALSKILL

輕拳







輕拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

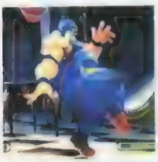


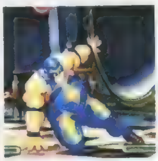




重拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳







輕腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







重腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

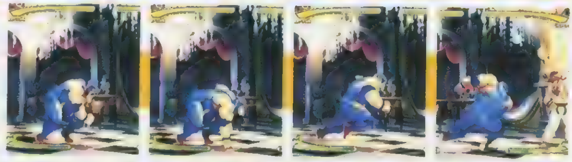


●必殺技 SPECIAL MOVE

ジャイアントボム

←聚力→＋P

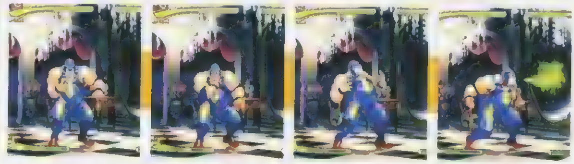
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



毒霧

→↘↓↙←＋P

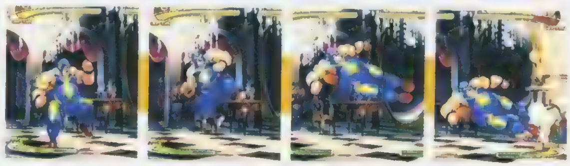
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	中毒+倒地	中毒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



スーパードロップキック

K 按住聚力後放開

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



サンダークラッシュボム

投擲的距離內十字鈕轉一圈＋K

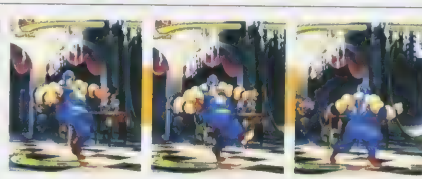
	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



ライデンコンビネーション・ボディブロー

←↓↙＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ヘッドバッド

《ボディブロー》後↓↙←＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–

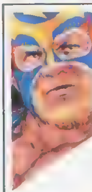


フロントスープレックス

《ボディブロー》後↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–





Character 雷電 / RAIDEN

●超必殺技 SUPER COMBO

ファイヤーブレス

→↘↓↙←→↘↓↙←＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



デストラクションドラップ

投擲的距離內十字鈕轉兩圈＋K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	－	－	－



●特殊技 SPECIAL SKILL

↘＋強K

最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



フライングボディーアタック

斜跳躍中↙或↓或↘＋強P

最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



●投擲技 THROW SKILL

パワーボム

投擲的距離內→或←＋強P



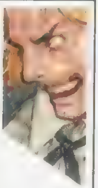
攻擊回數 1

ネックハング

投擲的距離內→或←＋強K(連打可增加HIT數)



攻擊回數 10



3 RATIO

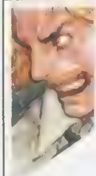
魯卡爾
RUGAL BERNSTEIN





PROFILE

生日	2.10
身高	197cm
體重	103kg
血型	不詳
出身地	不詳
興趣	征服世界(這只是眾多興趣之一罷了，因為收集銅像太無聊所以不收集了)
喜歡的食物	沒什麼喜不喜歡的
擅長的運動	全部都會一些
最重要的東西	邪惡之心
討厭的東西	正義、阻撓自己的人



Character

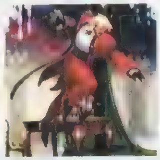
魯卡爾 / RUGAL BERNSTEIN

●基本技 NORMALSKILL

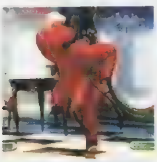
輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

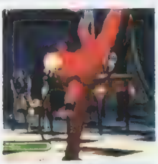
重拳

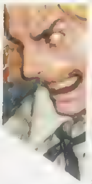
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



Character

魯卡爾 / RUGAL BERNSTEIN

●必殺技 SPECIAL MOVE

烈風拳

↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



ジェノサイドカッタ

→↓↘＋K

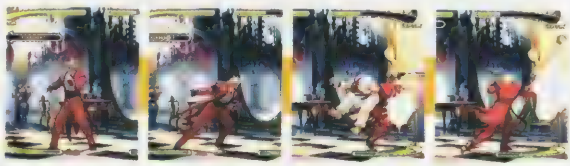
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛＋倒地	吹飛＋倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



ゴッドプレス

→↘↓↙←＋P

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	送至畫面端＋倒地	送至畫面端＋倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



ダークバリヤー

←↙↓↘→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	飛行道具反射/後仰＋倒地	飛行道具反射/後仰＋倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



カイザーウェイブ

→←↙↓↘→＋P(按住可以延遲發射)

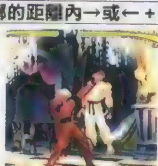
	弱	強
最大 HIT 數	3	3
攻擊效果	吹飛＋倒地	吹飛＋倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



●投擲技 THROW SKILL

スコーピオンデスロック

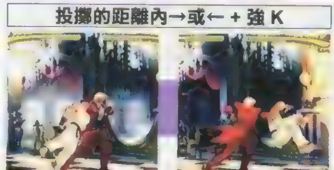
投擲的距離內→或←＋強 P



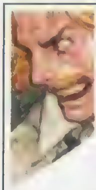
攻擊回數 1

スコーピオンブロウ

投擲的距離內→或←＋強 K



攻擊回數 1



Character

魯卡爾 / RUGAL BERNSTEIN

●超必殺技 SUPER COMBO

ギガンテックプレッシャー

↓↘→↘↓↙←+P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2	3	3
攻擊效果	送至畫面端+倒地	送至畫面端+倒地	送至畫面端+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–

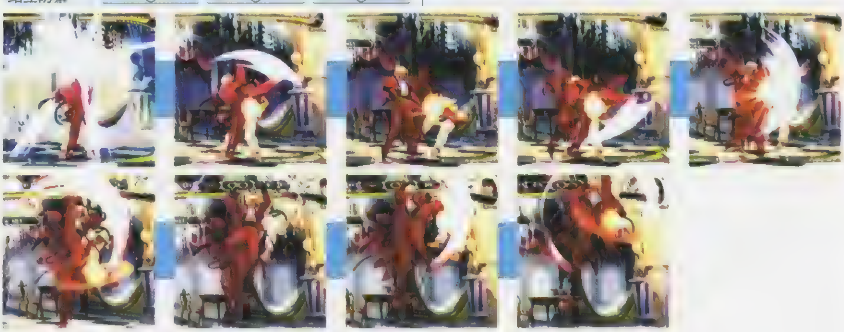


ジェノサイド・ヘブン

↓↘→↓↘→+K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	6	7
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–





1
RATIO

拜斯

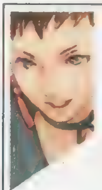
VICE





PROFILE

生日	11.28
身高	178cm
體重	59kg
血型	A 型
出身地	不詳
興趣	收集漫畫
喜歡的食物	酸梅
擅長的運動	潛水
最重要的東西	ARON WIESENFELD 的簽名冊
討厭的東西	草薙柴舟



Character

拜斯 / VICE

●基本技 NORMALSKILL

輕拳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	○	○
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

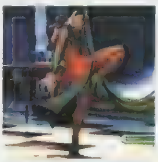






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

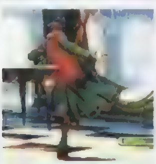






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	○	○	○	○
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	2	1	1	1	1
取消	×/×	×	×	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

ネイルボム

投擲的距離內←↙↓↘→＋P

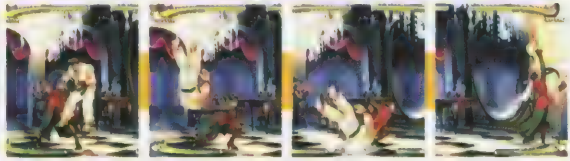
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



ゴアフェスト

投擲的距離內→↘↓↙←→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



ディーサイド

←↙↓↘→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	拋擲+倒地	拋擲+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



アウトレイジ

↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	6	9
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



レイヴナス

跳躍中↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	3	5
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



トランキュリティー

→↓↘＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–





Character

拜斯 / VICE

●超必殺技 SUPER COMBO

ネガティブゲイン

投擲的距離內→↘↓↙←→↘↓↙←＋K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	倒地	倒地	倒地
站立防禦	—	—	—

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	—	—	—
空中連續命中	—	—	—



ウイザリングサーフェス

↓↘→↓↘→＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	倒地	倒地	倒地
站立防禦	—	—	—

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	—	—	—
空中連續命中	—	—	—



●投擲技 THROW SKILL

デスブロウ

投擲的距離內→或←＋強 P



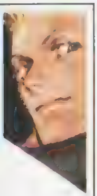
攻擊回數 1

バッククラッシュ

投擲的距離內→或←＋強 K



攻擊回數 1



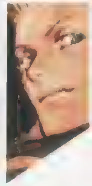
1 RATIO 二階堂紅丸 BENIMARU NIKAIDO





PROFILE

生日	6.6
身高	180cm
體重	70kg
血型	O 型
出身地	日本(其實是美日混血兒)
興趣	空中巡航
喜歡的食物	生魚片
擅長的運動	飛碟射擊
最重要的東西	自己
討厭的東西	おたく

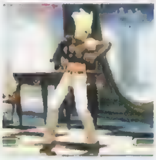


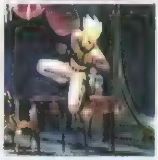
Character

二階堂紅丸 / BENIMARU NIKAIDO

●基本技 NORMALSKILL

輕拳

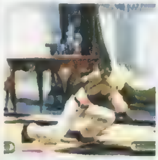



	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

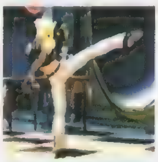


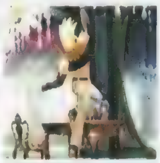




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

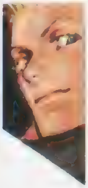
重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

雷(靭)拳

↓↘→ + 弱 P

最大 HIT 數	1
攻擊效果	觸電+後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	—



雷(革刃)拳

↓↘→ + 強 P 後連打可延

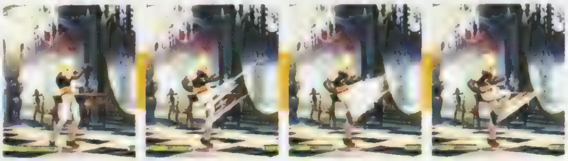
最大 HIT 數	3
攻擊效果	觸電+後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	—



居合い蹴り

↓↘→ + K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



真空片手駒

→↘↓↙← + K (同時按 XYAB 可以取消)

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



●投擲技 THROW SKILL

キャッチアンドシュート

投擲的距離內→或← + 強 P



攻擊回數 1

スピニングニードロップ

跳躍中投擲的距離內↑以外 + 強 P



攻擊回數 1

フロントトープレックス

投擲的距離內→或← + 強 K



攻擊回數 1

●超必殺技 SUPER COMBO

雷光拳

↓↘→↓↘→＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	5	7	10
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	−	−	−



電影スパーク

↓↙←↓↙←＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	4	5	6
攻擊效果	倒地	倒地	倒地
站立防禦	○	○	○

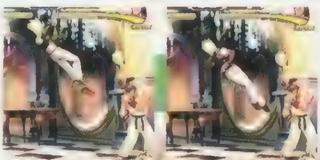
	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	−	−	−

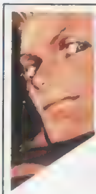


●特殊技 SPECIAL SKILL

フライングドリル

跳躍中↙或↓或↘+強K	
最大HIT數	4
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×

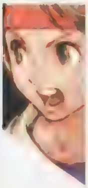




Character

二階堂紅丸 / BENIMARU NIKAI





1 RATIO

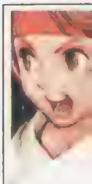
阪崎 百合
YURI SAKAZAKI





PROFILE

生日	12.7
身高	168cm
體重	53kg
血型	A 型
出身地	日本
興趣	卡拉OK(自認為唱得還不錯，不過…)
喜歡的食物	帶點甜味的咖哩(良討厭這樣的咖哩)
擅長的運動	壘球(高中時代是壘球隊的投手)
最重要的東西	朋友和母親留下的珍珠耳環
討厭的東西	章魚(或者是長得像章魚的人)



Character

阪崎 百合 / YURI SAKAZAKI

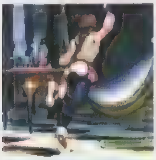
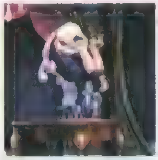
●基本技 NORMALSKILL

輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

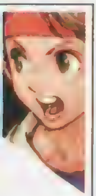
    

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

虎煌拳

↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



空牙(ユリちょうアッパー)

→↓↘＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



裏空牙(ダブルユリちょうアッパー)

《強空牙》後→↓↘+強 P

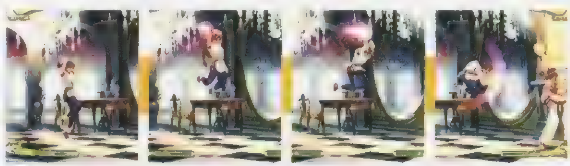
最大 HIT 數	2
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	−



雷煌拳

↓↘→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



百裂びんた

→↘↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	8	10
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−

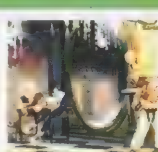


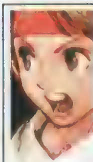
●特殊技 SPECIAL SKILL

燕翼

→＋弱 K

最大 HIT 數	1
取　消	×
超 必 取 消	×
攻 擊 效 果	後仰
站 立 防 禦	○
蹲 下 防 禦	×





●超必殺技 SUPER COMBO

飛燕烈孔

↓↘→↓↘→ + P

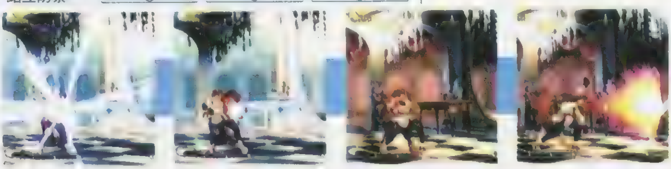
	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	5	6
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



覇王翔吼拳

→←↙↓↘→ + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2	3	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



●投擲技 THROW SKILL

鬼はりて

投擲的距離內→或← + 強 P



攻擊回數 1

さいれんと投げ

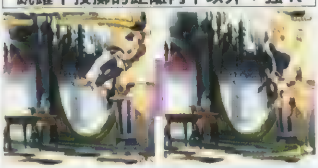
投擲的距離內→或← + 強 K



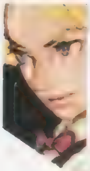
攻擊回數 1

燕落とし

跳躍中投擲的距離內↑以外 + 強 K



攻擊回數 1



1
RATIO

金格
KING





PROFILE	
生日	4.8
身高	175cm
體重	58kg
血型	A
出身地	法國
興趣	收集酒杯
喜歡的食物	蔬菜(因為是素食者)
擅長的運動	撞球(對自已很有信心)
最重要的東西	弟弟
討厭的東西	不潔的傢伙(傑克)

●基本技 NORMALSKILL

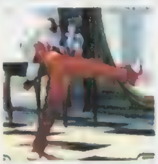
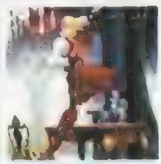
輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

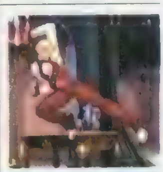
重拳

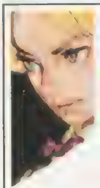
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	×	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	2	1	1	1	1
取消	○/○	×	○	×	×
超必取消	○/○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



Character 金格 / KING



●必殺技 SPECIAL MOVE

ベノムストライク

↓↘→＋K

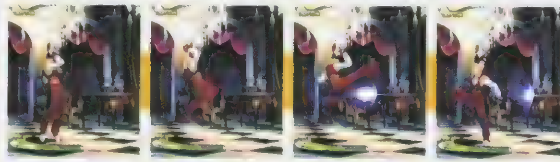
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



ダブルストライク

↓↘→↓↘→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



サプライズロズ

→↓↘＋K

	弱	強
最大 HIT 數	5	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



トラップショット

←↓↙＋K

	弱	強
最大 HIT 數	6	10
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	



トルネードキック

→↘↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



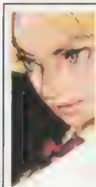
●特殊入力技 SPECIAL SKILL

スライディングキック

↘＋強K

最大 HIT 數	1
取　　消	×
超 必 取 消	×
攻 擊 效 果	倒地
站 立 防 禦	×
蹲 下 防 禦	○





Character

金格 / KING

●超必殺技 SUPER COMBO

イリュージョンダンス

↓↘→↘↓↙←+K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	9	11	13
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



サイレントフラッシュ

↓↙←↓↙←+K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	6	11
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

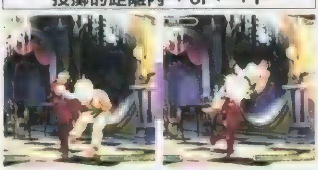
	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



●投擲技 THROW SKILL

ホールドラッシュ

投擲的距離內→ or ←+P



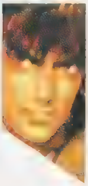
攻擊回數 2

フックバスター

投擲的距離內→ or ←+K



攻擊回數 1

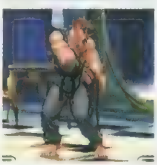


4 RATIO

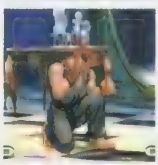
殺意波動覺醒後的 隆 RYU



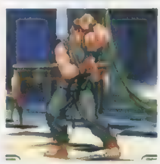
站立



蹲下



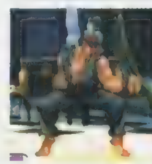
防禦(站立)



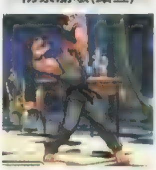
防禦(蹲下)



集氣



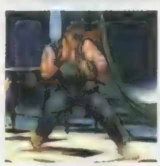
防禦崩壞(站立)



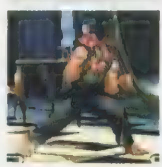
防禦崩壞(蹲下)



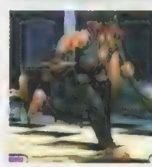
BACK STEP



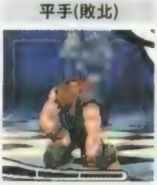
DASH



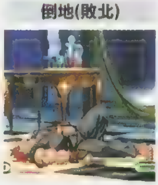
RUN



平手(敗北)



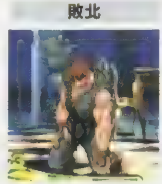
倒地(敗北)



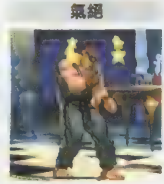
挑撥



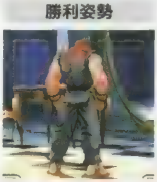
敗北



氣絕



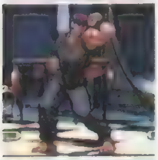
勝利姿勢

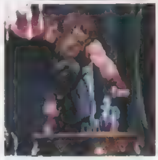




●基本技 NORMAL SKILL

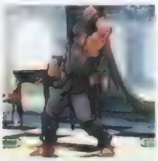
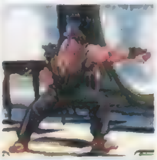
輕拳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

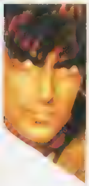
重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

波動拳

↓↘→ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	3
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



灼熱波動拳

←↙↓↘→ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+倒地(遠)燃燒+後仰	燃燒+倒地(近)燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



昇龍拳

→↓↘ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	3
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



龍卷旋風腳

↓↙← + K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



空中龍卷旋風腳

跳躍中↓↙← + K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



阿修羅閃空

→↓↘或←↓↙+同時按 2P 或 2K

最大 HIT 數	—
攻擊效果	移動技
站立防禦	—
蹲下防禦	—
空中連續命中	—

對手前方近處	←↓↙+同時按2P
對手前方遠處	←↓↙+同時按2K
對手後方近處	→↓↘+同時按2P
對手後方遠處	→↓↘+同時按2K



●投擲技 THROW SKILL

背負い投げ

對手附近← or → + 強 P



攻 擊 回 數 1

巴投げ

對手附近← or → + 強 K



攻 擊 回 數 1



Character

隆 / RYU

●超必殺技 SUPER COMBO

真空波動拳

→↘↓↙←→↘↓↙←＋P

	LV1 or F.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



滅殺豪昇龍

↓↘→↓↘＋K

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	6	7
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



瞬獄殺(LV3&MAX專用)

弱P、弱P、→、弱K、強P

LV3 or SP.MAX	
最大 HIT 數	15
攻擊效果	倒地
站立防禦	—
蹲下防禦	—
空中連續命中	—



●特殊技 SPECIAL SKILL

鎖骨割り

→＋弱P

最大 HIT 數	2
取消	X/X
超必取消	X/X
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	X



くるぶしキック

↙＋強K

最大 HIT 數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	X
蹲下防禦	○



旋風脚

→＋弱K

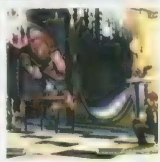
最大 HIT 數	1
取消	X
超必取消	X
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



天魔空刃脚

前方跳躍頂點時↓＋強K

最大 HIT 數	1
取消	X
超必取消	X
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	X

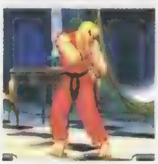




2 RATIO 肯 KEN



站立



蹲下



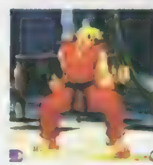
防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



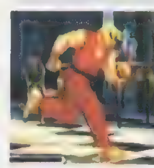
BACK STEP



DASH



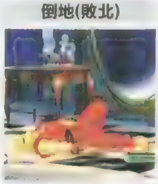
RUN



平手(敗北)



倒地(敗北)



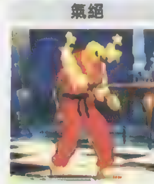
挑撥



敗北



氣絕



勝利姿勢 1



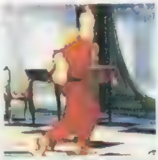
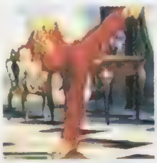
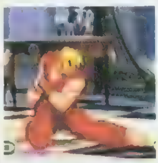
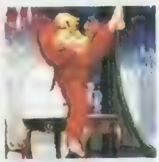
勝利姿勢 2



●基本技　NORMAL SKILL



Character　肯 / KEN

		站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
輕拳						
	最大 HIT 數	1	1	1	1	1
	取消	×/○	○	○	×	×
	超必取消	○	○	○	×	×
	攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
	站立防禦	○	○	○	○	○
	蹲下防禦	○	○	○	×	×
重拳						
	最大 HIT 數	1	1	1	1	1
	取消	○	×	○	×	×
	超必取消	○	×	○	×	×
	攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
	站立防禦	○	○	○	○	○
	蹲下防禦	○	○	○	×	×
輕腳						
	最大 HIT 數	1	1	1	1	1
	取消	○	×	○	×	×
	超必取消	○	×	○	×	×
	攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
	站立防禦	○	○	×	○	○
	蹲下防禦	○	○	○	×	×
重腳						
	最大 HIT 數	1	1	1	1	1
	取消	×	×	○	×	×
	超必取消	×	×	○	×	×
	攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
	站立防禦	○	○	×	○	○
	蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

波動拳

↓↘→ + P

	[illegible]	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



昇龍拳

→↓↘ + P

	[illegible]	強
最大 HIT 數	1	3
攻擊效果	吹飛+倒地	[illegible]
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	×



龍卷旋風腳

↓↙← + K

	[illegible]	強
最大 HIT 數	3	6
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



空中龍卷旋風腳

跳躍中↓↙← + K

	[illegible]	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



鉈落とし蹴り

→↘↓ + K

	[illegible]	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	×



鎌擴い蹴り

↓↘→ + K

	[illegible]	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



大外回し蹴り

←↙↓↘→ + K

	[illegible]	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



●必殺技 SPECIAL MOVE

稲妻かかと割り

鮀落とし蹴り、鎌鎖い蹴り、大外回し蹴り後將按鈕按住

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	－	×



●超必殺技 SUPER COMBO

昇龍裂破

↓↘→↓↘＋P

	LV1 [illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	6	7
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○

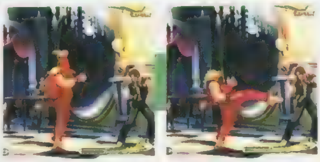


●特殊技 SPECIAL SKILL

稲妻かかと割り

→＋弱K

最大 HIT 數	2
取消	×/×
超必取消	×/×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



くるぶしキック

↙＋強K

最大 HIT 數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

地獄車

投擲的距離內→或←＋強K



攻擊回數 1

背負い投げ

投擲的距離內→或←＋強P



攻擊回數 1

地獄風車

跳躍中投擲的距離內↑以外＋強K



攻擊回數 1

Character

肯 / KEN



2 RATIO 春麗 CHUN-LI



站立



蹲下



防禦(站立)



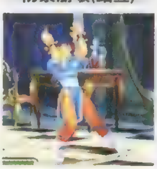
防禦(蹲下)



集氣



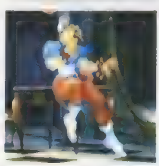
防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



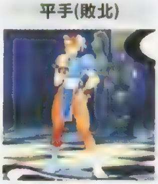
DASH



RUN



平手(敗北)



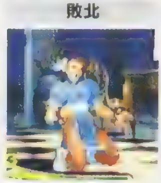
倒地(敗北)



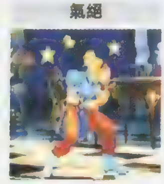
挑撥



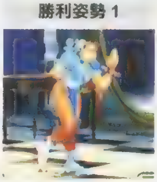
敗北



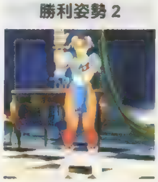
氣絕



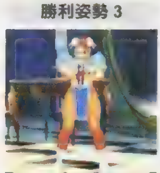
勝利姿勢 1



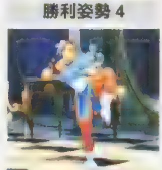
勝利姿勢 2



勝利姿勢 3

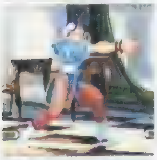
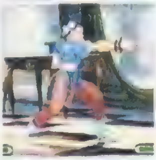
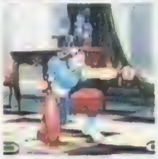


勝利姿勢 4



●基本技 NORMAL SKILL

輕拳



	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳



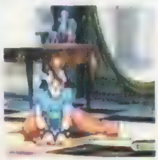
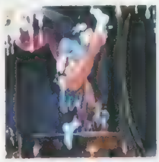
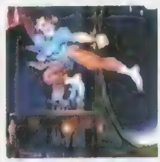




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

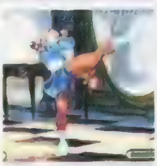
輕腳



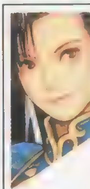
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳



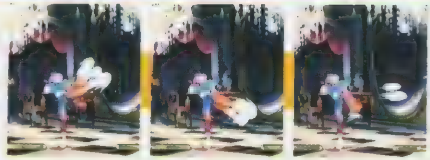

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

百裂脚

K 連打	弱	強
最大 HIT 數	2	4
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



スピニングバードキック

↓聚力↑＋K	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



空中スピニングバードキック

跳躍中↓聚力↑＋K	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒	吹飛+倒
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



●特殊技 SPECIAL SKILL

鶴脚落

↘＋弱 K	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	×



鷹爪脚

跳躍中↓＋強 K	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



低蹴打

↙＋強 K	
最大 HIT 數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

虎襲倒

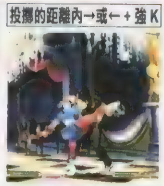
投擲的距離內→或←＋強 P



攻擊回數 1

K 投擲技

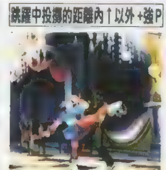
投擲的距離內→或←＋強 K



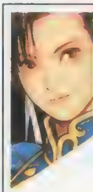
攻擊回數 1

龍星落

跳躍中投擲的距離內↑以外＋強P



攻擊回數 1



●超必殺技 SUPER COMBO

千裂腳

←聚力→←→ + K

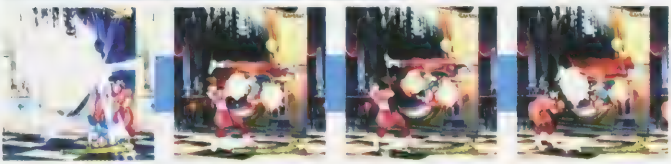
	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	5	6	7
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



スピニングホーネットキック

↙聚力↘↙↗ + K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	6	11	15
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○







2 RATIO 凱爾 GUILE



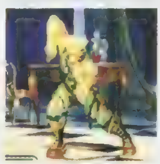
站立



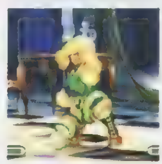
蹲下



防禦(站立)



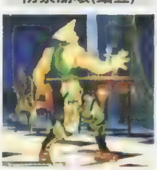
防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



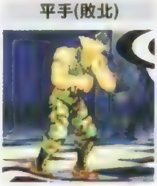
DASH



RUN



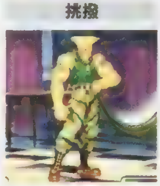
平手(敗北)



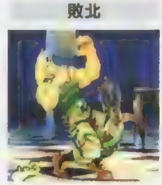
倒地(敗北)



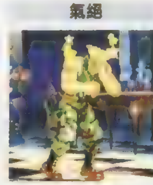
挑撥



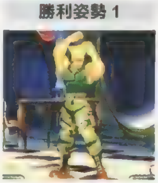
敗北



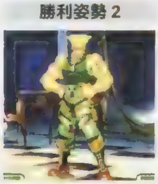
氣絕



勝利姿勢 1



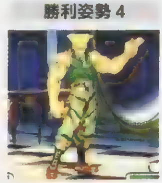
勝利姿勢 2



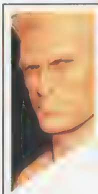
勝利姿勢 3



勝利姿勢 4



●基本技 NORMAL SKILL



輕拳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳



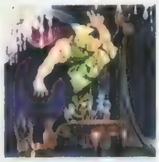




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	○	○	×	×
超必取消	×	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1/1	1	1
取消	×	×	×/×	×	×
超必取消	×	×	○/×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

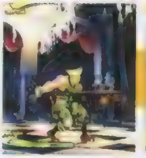
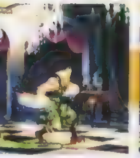


●必殺技 SPECIAL MOVE

ソニックブーム

←聚力→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–


サマーソルトキック

↓聚力↑＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–





●特殊技 SPECIAL SKILL

スピニングバックナックル

→＋強 P	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



ストレート

↙＋強 P	
最大 HIT 數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



リバーススピンキック

對手附近→＋強 K	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



スライドキック

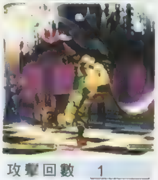
↙＋強 k	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

ジュードースルー

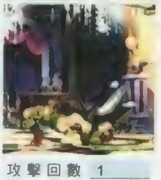
投擲的距離內→或←＋強 P



攻擊回數 1

ドラゴンスープレックス

投擲的距離內→或←＋強 K



攻擊回數 1

フライングメイヤー

跳躍中投擲的距離內↑以外＋強P



攻擊回數 1

フライングバスタードロップ

跳躍中投擲的距離內↑以外＋強K



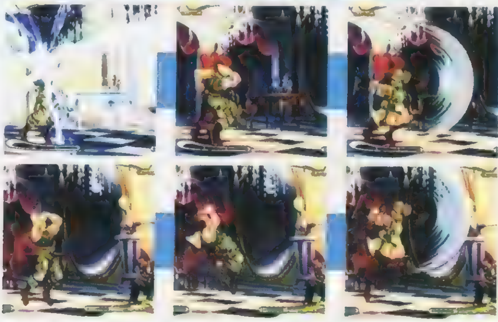
攻擊回數 1

●超必殺技 SUPER COMBO

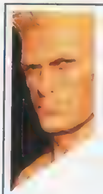
サマーソルトストライク

↙聚力↘↙↗＋K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	6	8	10
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○









2 RATIO

桑吉爾夫 ZANGIEF



站立



蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



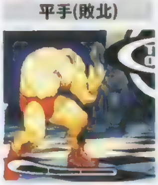
DASH



RUN



平手(敗北)



倒地(敗北)



挑撥



敗北



氣絕



勝利姿勢 1



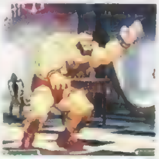
勝利姿勢 2





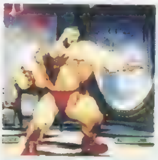
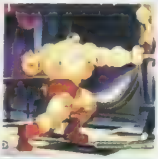
●基本技 NORMAL SKILL

輕拳

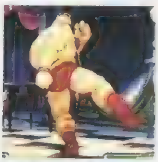
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

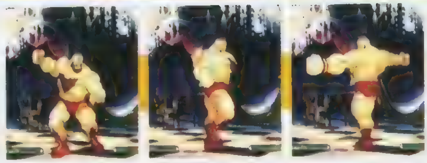
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

ダブルラリアット

同時按 2P	
最大 HIT 數	1
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	—



ハイスピードダブルラリアット

同時按 2K	
最大 HIT 數	1
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	—



スクリューパイルドライバー

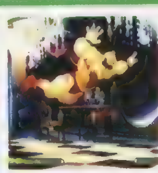
投擲的距離內十字鈕轉一圈＋P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	×	×
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	—	—



●特殊技 SPECIAL SKILL

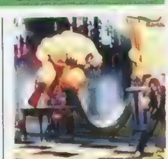
フライングボディーアタック

跳躍中↓＋強 P	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



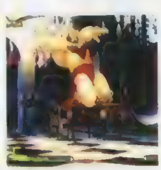
ヘッドバッド

垂直跳躍中↑＋強 P	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



ダブルニードロップ

斜跳中↓＋弱 K	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



●超必殺技 SUPER COMBO

ファイナルアトミックバスター

投擲的距離內十字鈕轉兩圈 + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2	3	4
攻擊效果	倒地	倒地	倒地
站立防禦	×	×	×

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	×	×	×
空中連續命中	－	－	－



●投擲技 THROW SKILL

パイルドライバー

投擲的距離內→ + 強 P



攻擊回數 1

バックドロップ

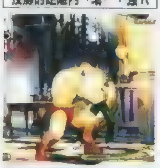
投擲的距離內← + 強 P



攻擊回數 1

かみつき

投擲的距離內→或← + 強 K



攻擊回數 10

Character

桑吉爾夫 / ZANGIEF



1 RATIO

塔爾錫

DHALSIM



站立



蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



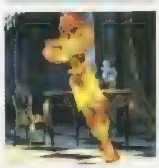
防禦崩壞(站立)



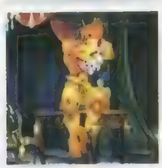
防禦崩壞(蹲下)



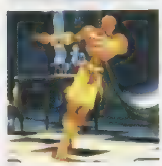
BACK STEP



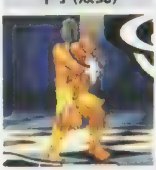
DASH



RUN



平手(敗北)



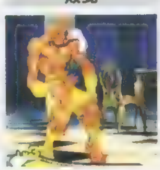
倒地(敗北)



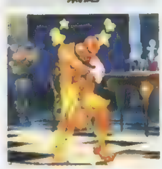
挑撥



敗北



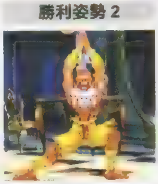
氣絕

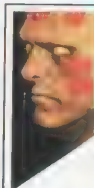


勝利姿勢 1



勝利姿勢 2

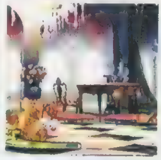




●基本技 NORMAL SKILL

輕拳



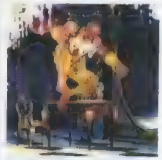




輕拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下(近)	蹲下(遠)	垂直跳躍(近)
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

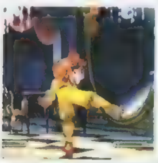
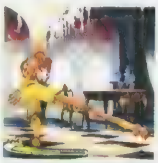
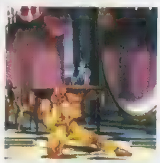






重拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下(近)	蹲下(遠)	垂直跳躍(近)
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

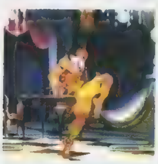
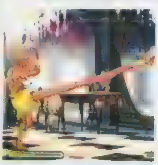
輕腳



輕腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下(近)	蹲下(遠)	垂直跳躍(近)
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳




重腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下(近)	蹲下(遠)	垂直跳躍(近)
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

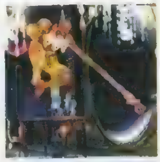


Character

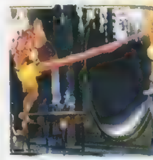
塔爾錫 / DHALSIM

●基本技 NORMAL SKILL

前方跳躍垂直跳躍(遠)

	輕拳	輕腳	輕拳	輕腳
				
最大HIT數	1	1	1	1
取消	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○
蹲下防禦	×	×	×	×

前方跳躍垂直跳躍(近)

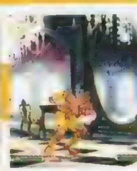
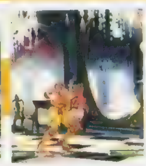
				
最大HIT數	1	1	1	1
取消	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○
蹲下防禦	×	×	×	×

●必殺技 SPECIAL MOVE

ヨガファイア

↓↘→＋P

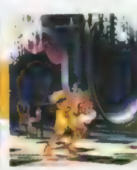
	弱	強
最大HIT數	1	1
攻擊效果	燃燒+後仰	燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－

ヨガフレイム

→↘↓↙←＋P

	弱	強
最大HIT數	1	1
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－

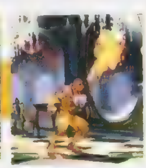



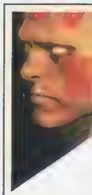

ヨガブラスト

→↘↓↙←＋K

	弱	強
最大HIT數	1	1
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－





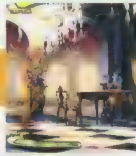


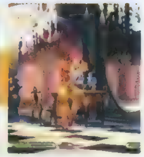
●必殺技　SPECIAL MOVE

ヨガテレポート

←↓↙或→↓↘＋同時按 2P 或 2K

	弱	強
最大 HIT 數	0	0
攻擊效果	移動技	移動技
站立防禦	−	−
蹲下防禦	−	−
空中連續命中	−	−



●超必殺技　SUPER COMBO

ヨガテンペスト

←↙↓↘→←↙↓↘→＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



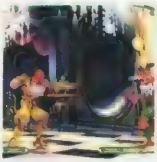




●特殊技　SPECIAL SKILL

手刀水平チョップ

→＋弱 P	
最大 HIT 數	1
取　消	×
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



ドリルキック

跳躍中↙或↓或↘+K	
最大 HIT 數	1
取　消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



ドリル頭突き

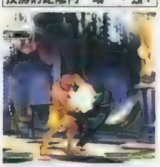
跳躍中↙或↓或↘+強 P	
最大 HIT 數	1
取　消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



●投擲技　THROW SKILL

ヨガスマッシュ

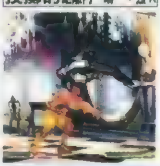
投擲的距離內→或←＋強 P



攻擊回數 10

ヨガスルー

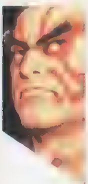
投擲的距離內→或←＋強 K



攻擊回數 1

Character

塔爾錫 / DHALSIM



2 RATIO

E.本田

E.HONDA



站立



蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



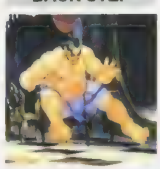
防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



DASH



RUN



平手(敗北)



倒地(敗北)



挑撥



敗北



氣絕



勝利姿勢 1

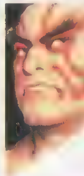


勝利姿勢 2



勝利姿勢 3





Character

E.本田 / E.HONDA

●基本技 NORMAL SKILL

輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

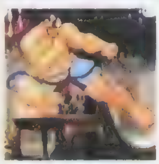
重拳

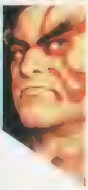
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	○	×	×	×
超必取消	○	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	×	×	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	2	2	1	1	1
取消	○/×	○/×	×	×	×
超必取消	○/×	○/×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

百裂張り手

P 連打	弱	強
最大 HIT 數	2	4
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



スーパー頭突き

←聚力→＋P	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



スーパー百貫落とし

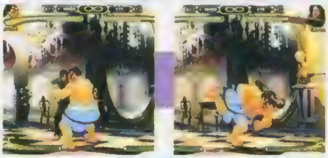
↓聚力↑＋K	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



●投擲技 THROW SKILL

俵投げ

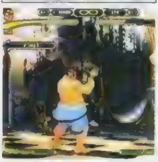
投擲的距離內→或←＋強 P



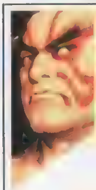
攻擊回數 1

さば折り

投擲的距離內→或←＋強 K



攻擊回數 10



●特殊技 SPECIAL SKILL

鬼無雙

←聚力→←→＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	3	5	10
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	－	－	－



●特殊技 SPECIAL SKILL

掃い蹴り

→＋強K

最大HIT數	1
取　消	×
超必取消	×
攻擊效果	倒地
站立防禦	×
蹲下防禦	○



四股蹴り

↙＋強K

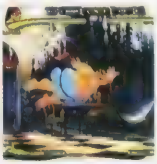
最大HIT數	2
取　消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



フライングスモウプレス

斜跳中↓＋強K

最大HIT數	1
取　消	×
超必取消	×
攻擊效果	倒地
站立防禦	×
蹲下防禦	○







1
RATIO

布蘭卡
BLANKA



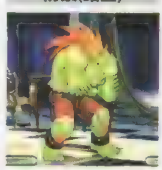
站立



蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



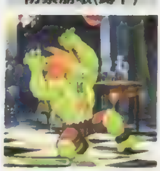
集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



DASH



RUN



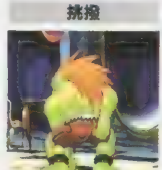
平手(敗北)



倒地(敗北)



挑撥



敗北



氣絕



勝利姿勢 1



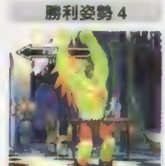
勝利姿勢 2



勝利姿勢 3



勝利姿勢 4

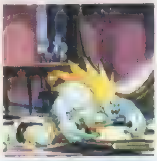
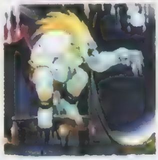
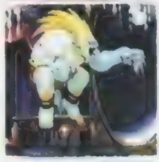




●基本技 NORMALSKILL

輕拳



輕拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳



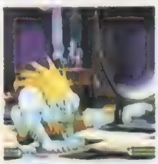


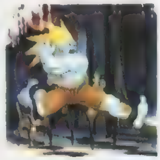


重拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

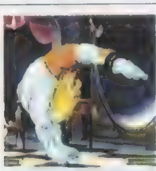
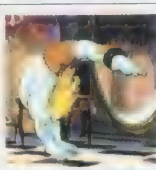






輕腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰/後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳




重腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

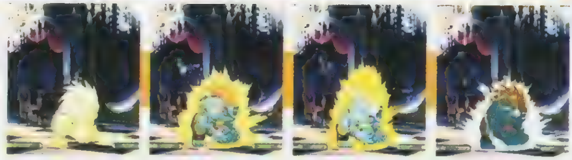


●必殺技 SPECIAL MOVE

エレクトリックサンダー

P 連打

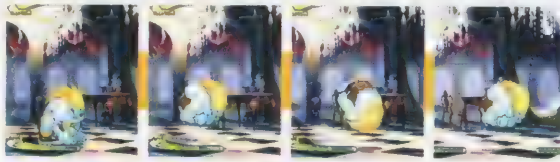
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ローリングアタック

←聚力→+P

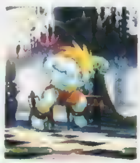
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



サプライズフォワード

→+同時按 2K

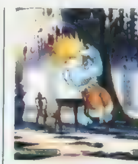
最大 HIT 數	–
攻擊效果	移動技
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–



サプライズバック

←+同時按 2K

最大 HIT 數	–
攻擊效果	移動技
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–



●特殊技 SPECIAL SKILL

ロッククラッシュ

←+弱 P

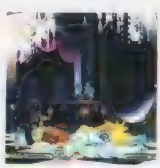
最大 HIT 數	2
取 消	○/×
超 必 取 消	○/×
攻 擊 效 果	後仰
站 立 防 禦	○/×
蹲 下 防 禦	○/×



アマゾンリバーラン

↘+強 P

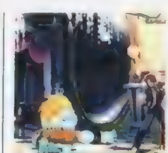
最大 HIT 數	1
取 消	×
超 必 取 消	×
攻 擊 效 果	後仰
站 立 防 禦	×
蹲 下 防 禦	○



ビーストステップ

↙+強 K

最大 HIT 數	1
取 消	○
超 必 取 消	○
攻 擊 效 果	後仰
站 立 防 禦	×
蹲 下 防 禦	○



●投擲技 THROW SKILL

ワイルドファング

投擲的距離內→或←+強 P(連打可增加 HIT 數)



攻擊回數	10

腳投擲技

投擲的距離內→或←+強 K



攻 擊 回 數	1

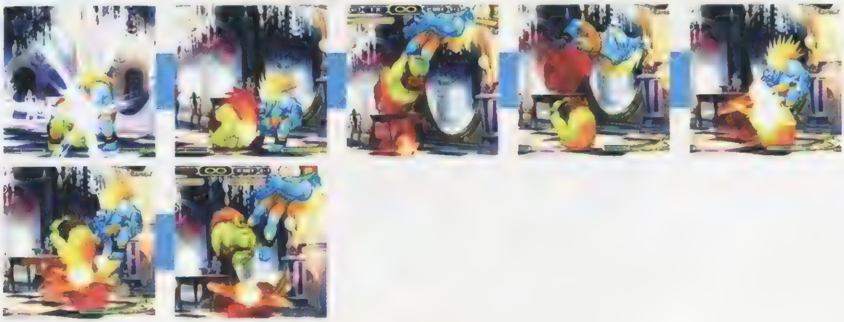
●超必殺技 SUPER COMBO

グランドシェイブローリング

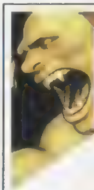
←聚力→←→ + P(按住可以延遲發射)

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○







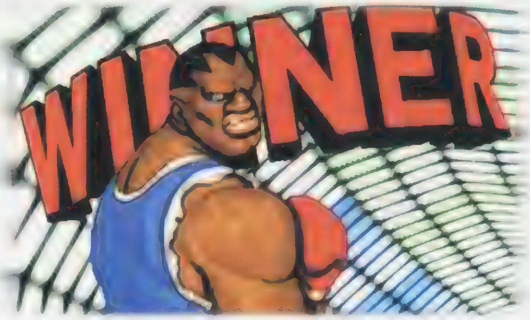
Character

布蘭卡 / BLANKA

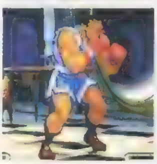


2
RATIO

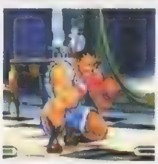
M.拜森
M.BISON



站立



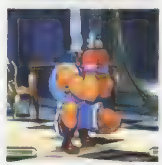
蹲下



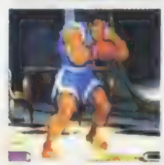
防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



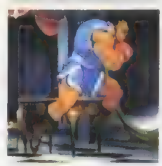
防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



DASH



RUN



平手(敗北)



倒地(敗北)



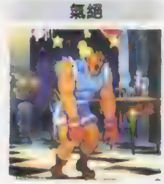
挑撥



敗北



氣絕



勝利姿勢 1



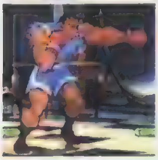
勝利姿勢 2





●基本技 NORMALSKILL

輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

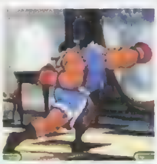
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



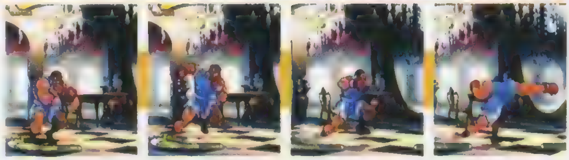
Character

M.拜森 / M.BISON

●必殺技 SPECIAL MOVE

ダッシュストレート

←聚力→ + P	弱	強
最大HIT數	1	1
攻擊效果	後仰	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ダッシュアッパー

←聚力→ + K	弱	強
最大HIT數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ターンパンチ

按住P或K聚力後放開	弱	強
最大HIT數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



●特殊技 SPECIAL SKILL

ローストレート

↙ + 強 P	
最大HIT數	1
取　消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



アンダーブロー

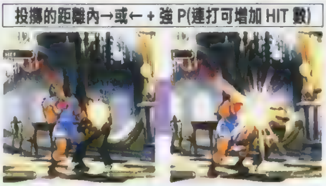
↙ + 強 K	
最大HIT數	1
取　消	×
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

K投擲技

投擲的距離內→或← + 強 P(連打可增加HIT數)



攻擊回數	13

ヘッドボマー

投擲的距離內→或← + 強 K



攻擊回數	1

●超必殺技 SUPER COMBO

クレイジーバッファロー

←聚力→←→ + P 後按 K 可以改變攻擊方式

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–

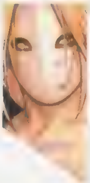






Character

M.拜森 / M.BISON

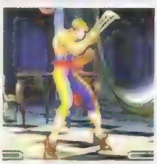


3 RATIO

巴洛格
BALROG



站立



蹲下



防禦(站立)



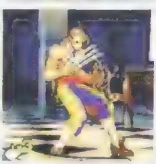
防禦(蹲下)



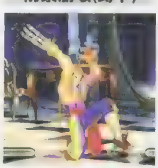
集氣



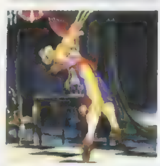
防禦崩壞(站立)



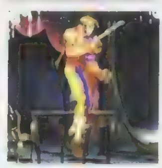
防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



DASH



RUN



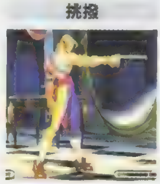
平手(敗北)



倒地(敗北)



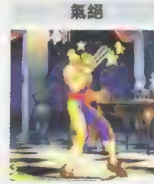
挑撥



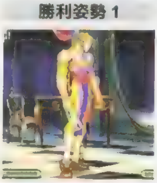
敗北



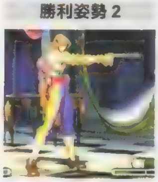
氣絕



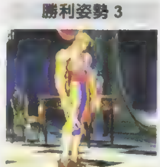
勝利姿勢 1



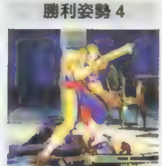
勝利姿勢 2

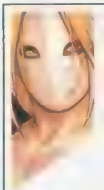


勝利姿勢 3



勝利姿勢 4





Character

巴洛格 / BALROG

●基本技 NORMALSKILL

輕拳

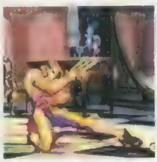
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

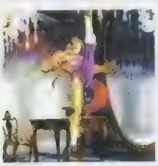
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	×/×	×	×	×	×
超必取消	×/×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

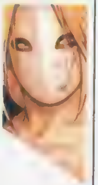
    

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



Character 巴洛格 / BALROG

●必殺技 SPECIAL MOVE

ローリングクリスタルフラッシュ

←聚力→＋P

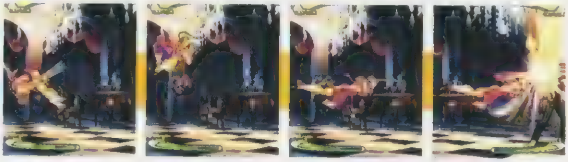
	弱	強
最大 HIT 數	3	5
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



スカイハイクロー

↓聚力↑＋P 跳向牆壁後按 P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	—	—



フライングバルセロナアタック

↓聚力↑＋P 跳向牆壁後按 P

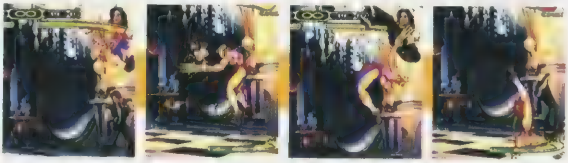
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



イズナドロップ

↓聚力↑＋K 跳向牆壁後、在投擲的距離內↑以外＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



スカーレットテラー

↙聚力→＋K

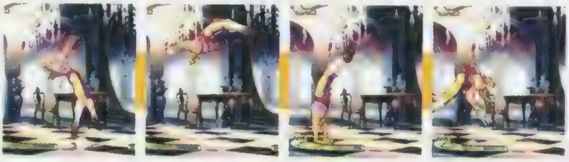
	弱	強
最大 HIT 數	1	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



バックスラッシュ

同時按 2P

最大 HIT 數	—
攻擊效果	移動技
站立防禦	—
蹲下防禦	—
空中連續命中	—



ショートバックスラッシュ

同時按 2K

最大 HIT 數	—
攻擊效果	移動技
站立防禦	—
蹲下防禦	—
空中連續命中	—



●超必殺技 SUPER COMBO

ローリングイズナドロップ

↙聚力↘↙↗ + K 跳向牆壁後按、在投擲的距離內↑以外 + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2	3	4
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



●特殊技 SPECIAL SKILL

ドラゴンウィップ

↙ + 強 K	
最大 HIT 數	1
取　　消	×
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

レインボースープレックス

投擲的距離內→或← + 強 P



攻擊回數 1

スターダストドロップ

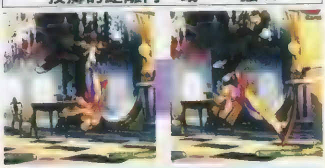
跳躍中投擲的距離內↑以外 + 強 P



攻擊回數 1

K投擲技

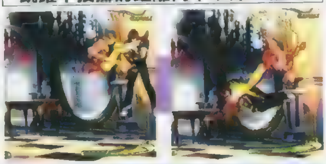
投擲的距離內→或← + 強 K



攻擊回數 1

クレセントライン

跳躍中投擲的距離內↑以外 + 強 K



攻擊回數 1



3
RATIO

沙卡特

SAGAT



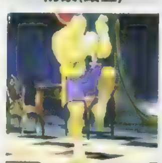
站立



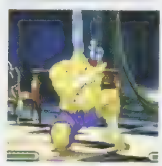
蹲下



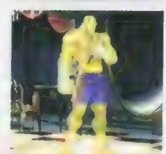
防禦(站立)



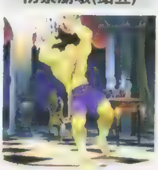
防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



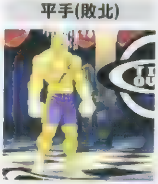
DASH



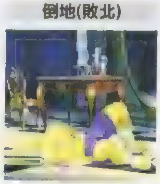
RUN



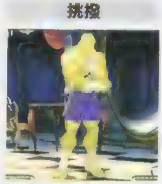
平手(敗北)



倒地(敗北)



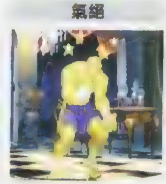
挑撥



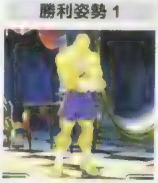
敗北



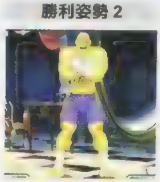
氣絕



勝利姿勢 1

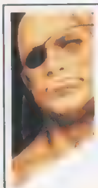


勝利姿勢 2



勝利姿勢 3





Character

沙卡特 / SAGAT

●基本技 NORMALSKILL

輕拳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳



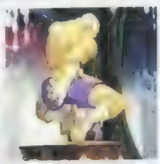




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	2	1	1	1
取消	○/×	○	○	×	×
超必取消	○/×	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

タイガーショット

↓↘→ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



グランドタイガーショット

↓↘→ + K

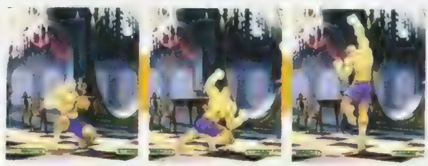
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



タイガーアッパーカット

→↓↘ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+後仰	燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



タイガークラッシュ

→↓↘ + K

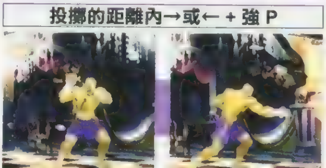
	弱	強
最大 HIT 數	3	5
攻擊效果	燃燒+後仰	燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



●投擲技 THROW SKILL

タイガーキャリー

投擲的距離內→或← + 強 P



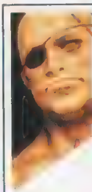
攻擊回數 1

タイガーレイジ

投擲的距離內→或← + 強 K(連打可增加 HIT 數)



攻擊回數 10



Character

沙卡特 / SAGAT

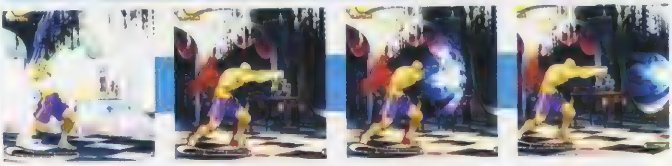
●超必殺技 SUPER COMBO

タイガーキャノン

↓↘→↓↘→ + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	5	6
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



グランドタイガーキャノン

↓↘→↓↘→ + K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	5	6
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–







3 RATIO 貝卡 VEGA



站立



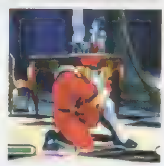
蹲下



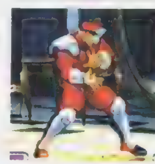
防禦(站立)



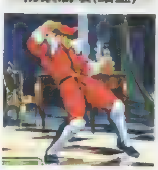
防禦(蹲下)



集氣



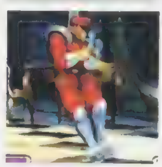
防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



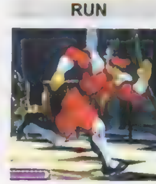
BACK STEP



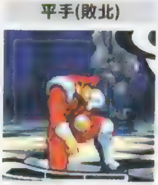
DASH



RUN



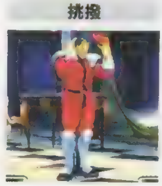
平手(敗北)



倒地(敗北)



挑撥



敗北



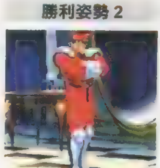
氣絕



勝利姿勢 1

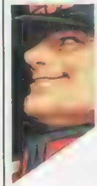


勝利姿勢 2



勝利姿勢 3





Character

貝卡 / VEGA

●基本技 NORMALSKILL

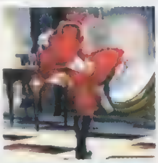
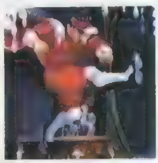
輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

サイコクラッシャーアタック

←聚力→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ダブルニープレス

←聚力→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ヘッドプレス

↓聚力↑＋K

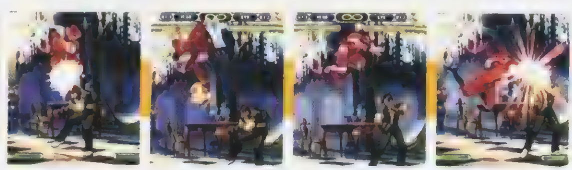
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–



サマーソルトスカルダイバー

《ヘッドプレス》後按 P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–

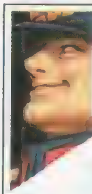


デビルリバース

↓聚力↑＋P 跳躍後按 P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–





Character

貝卡 / VEGA

●超必殺技 SUPER COMBO

ニープレスナイトメア

←蓄力→←→＋K

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	5	8
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

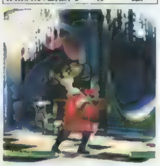
	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



●投擲技 THROW SKILL

デッドリースルー

投擲的距離內→或←＋強P



攻擊回數	10

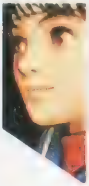
デススルー

投擲的距離內→或←＋強K



攻擊回數	2





1 RATIO

櫻

SAKURA



站立



蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



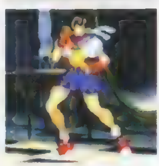
防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



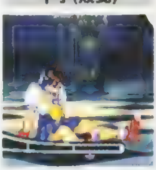
DASH



RUN



平手(敗北)



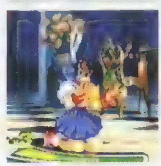
倒地(敗北)



挑撥



敗北



氣絕



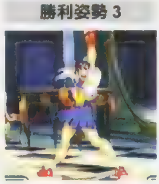
勝利姿勢 1



勝利姿勢 2



勝利姿勢 3

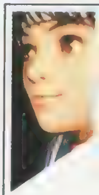


勝利姿勢 4



勝利姿勢 5



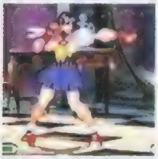


Character

櫻 / SAKURA

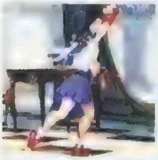
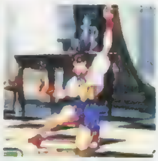
●基本技 NORMALSKILL

輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

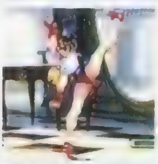
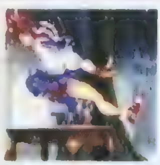
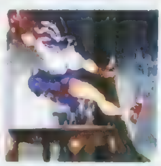
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

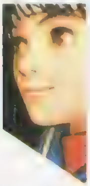
    

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

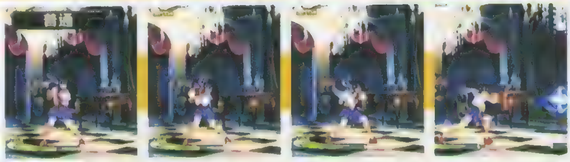
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

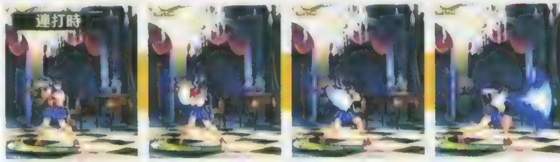


●必殺技 SPECIAL MOVE

波動拳

↓↘→＋P 後連打可延遲發射	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—





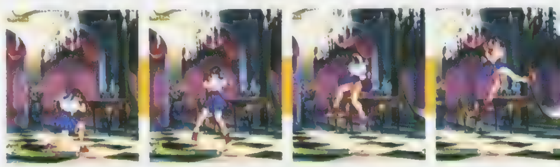
咲櫻拳

→↓↘＋P	弱	強
最大 HIT 數	1	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



春風腳

↓↙←＋K	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



空中春風腳

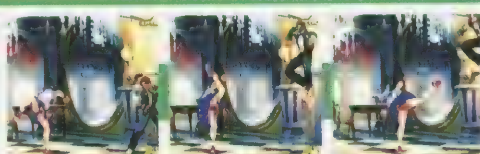
跳躍中↓↙←＋K	弱	強
最大 HIT 數	1/1	1/1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



●特殊技 SPECIAL SKILL

フラワーキック

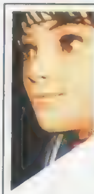
→＋弱 K	
最大 HIT 數	1
取　　消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



ゲンコツスタンプ

↙＋強 P	
最大 HIT 數	1
取　　消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○





Character 櫻 / SAKURA

●超必殺技 SUPER COMBO

真空波動拳

↓↘→↓↘→＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



亂れ櫻

↓↘→↓↘→＋K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	6	9
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



春一番

↓↙←↓↙←＋K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	5	6	7
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	×	×	×

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



●投擲技 THROW SKILL

さくら絞め

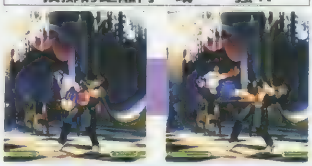
投擲的距離內→或←＋強 P(連打可增加 HIT 數)



攻擊回數 10

セーラーシュート

投擲的距離內→或←＋強 K



攻擊回數 1



1 RATIO

倩咪

CAMMY



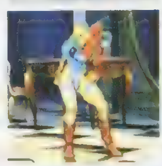
站立



蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



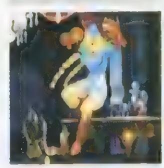
防禦崩壞(蹲下)



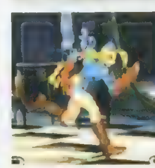
BACK STEP



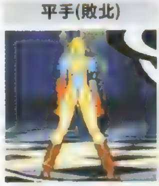
DASH



RUN



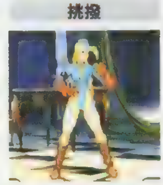
平手(敗北)



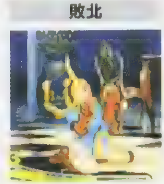
倒地(敗北)



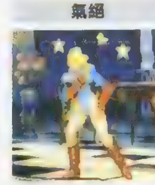
挑撥



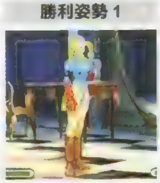
敗北



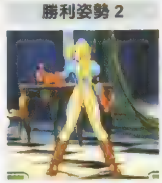
氣絕



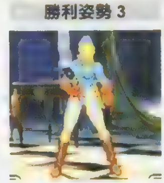
勝利姿勢 1



勝利姿勢 2



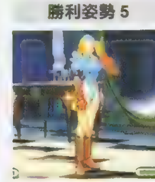
勝利姿勢 3

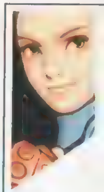


勝利姿勢 4



勝利姿勢 5

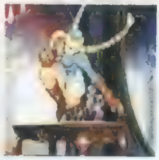
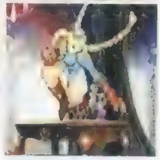




●基本技 NORMALSKILL

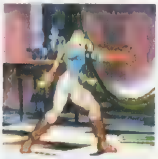
輕拳

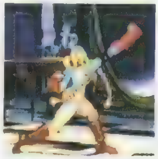


	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

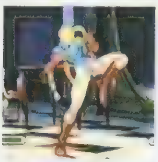






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

キャノンスパイク

→↓↘+K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



アクセルスピンナックル

→↘↓↙←+P

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰/吹飛+倒地	後仰/吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



フーリガンコンビネーション(HC)

↙↓↘→↗+P

	弱	強
最大 HIT 數	–	–
攻擊效果	依後序指令而放變	依後序指令而放變
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



レイザーエッジスライサー

フーリガンコンビネーション後不輸入任何指令

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	轉倒	轉倒
站立防禦	×	×
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



キャノンストライク

フーリガンコンビネーション(HC)後按K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	轉倒	轉倒
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–



フェスタルレッグシスター

HC 後對手的頭部附近(或對手為蹲下狀態時)↑以外+P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



クロスシザーズプレッシャー

HC 後對手的身體附近(或是當對手在跳躍中時)↑以外+P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–





●必殺技 SPECIAL MOVE

キャノンストライク

跳躍中↓↙←+K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–



●超必殺技 SUPER COMBO

スピンドライブスマッシャー

↓↘→↓↘+K

	LV1 or MAX	LV2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	6	7	9
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



リバースシャフトブレイカー

↓↙←↓↙←+K 後連打

	LV1 or MAX	LV2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	6	7	9
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○





●特殊技 SPECIAL SKILL

ライトグレネード

↙+強P	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



トゥーバズソー

↙+強K	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

フーリガンスープレックス

投擲的距離內→或←＋強P





攻擊回數 1

フライングネックハント

跳躍中投擲的距離內↑以外＋強P





攻擊回數 1

フランケンシュタイナー

投擲的距離內→或←＋強K

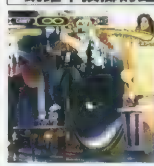




攻擊回數 1

エアフランケンシュタイナー

跳躍中投擲的距離內↑以外＋強K

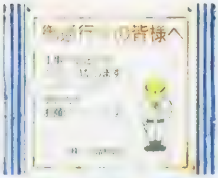
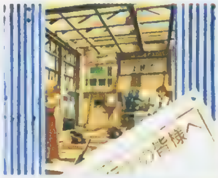


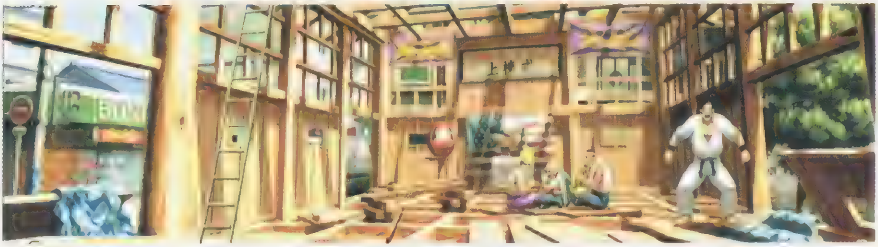


攻擊回數 1



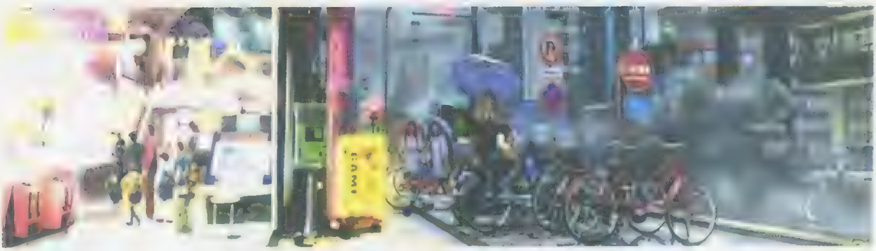
ART OF
STAGE



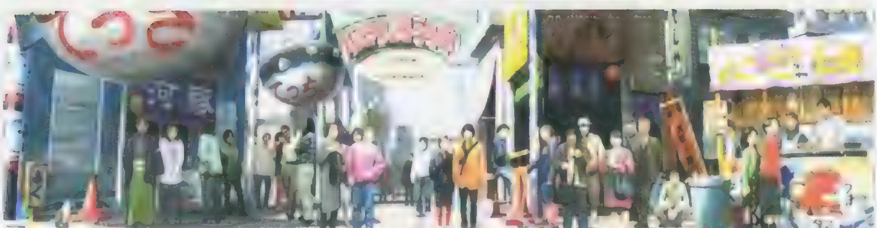
ART OF
STAGE



ART OF
STAGE





2 RATIO

草薙 京
KYO KUSANAGI



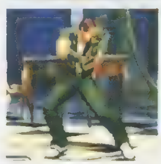
站立



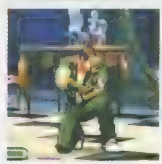
蹲下



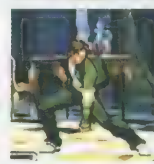
防禦(站立)



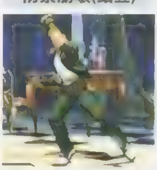
防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



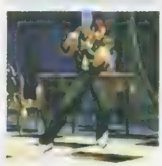
防禦崩壞(蹲下)



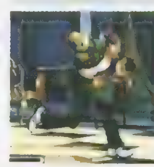
BACK STEP



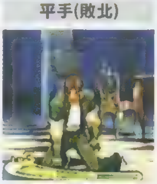
DASH



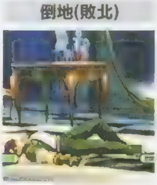
RUN



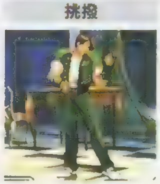
平手(敗北)



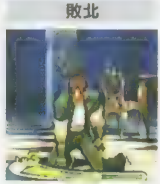
倒地(敗北)



挑撥



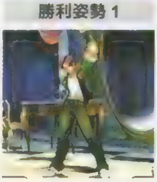
敗北



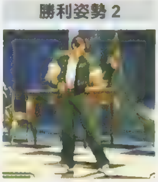
氣絕



勝利姿勢 1



勝利姿勢 2



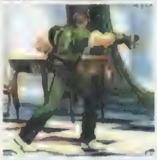
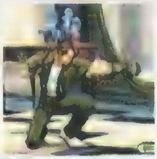


Character

草薙 京 / KYO KUSANAGI

●基本技 NORMALSKILL

輕拳



	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

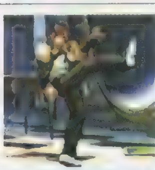






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



Character

草薙 京 / KYO KUSANAGI

●必殺技 SPECIAL MOVE

百式・闇払い

↓↘→ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	
攻擊效果	燃燒+後仰	燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	×



百式・鬼焼き

→↓↘ + P

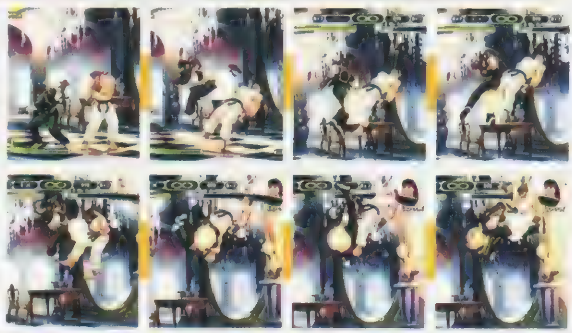
	弱	強
最大 HIT 數	1	2
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+後仰/燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	×



百壹式・朧車

←↓↙ + K

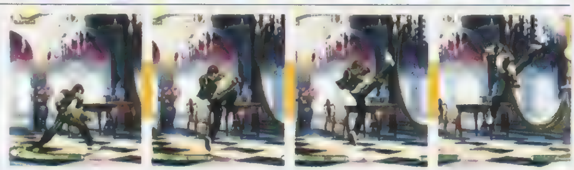
	弱	強
最大 HIT 數	1	3
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	○



七拾五式改

↓↘→ + 弱 K、弱 K 或強 K、強 K

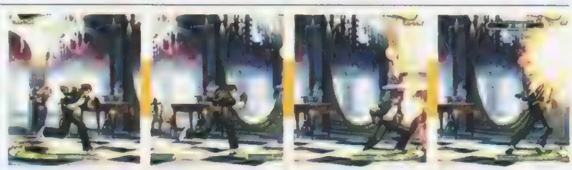
	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地/吹飛+倒地	吹飛+倒地/吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



貳百拾貳式・琴月陽

→↘↓↙← + K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰/吹飛+倒地	後仰/吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



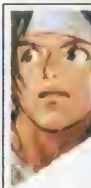
●投擲技 THROW SKILL

釟鐵

投擲的距離內→ or ← + 強 P



攻擊回數 1



Character

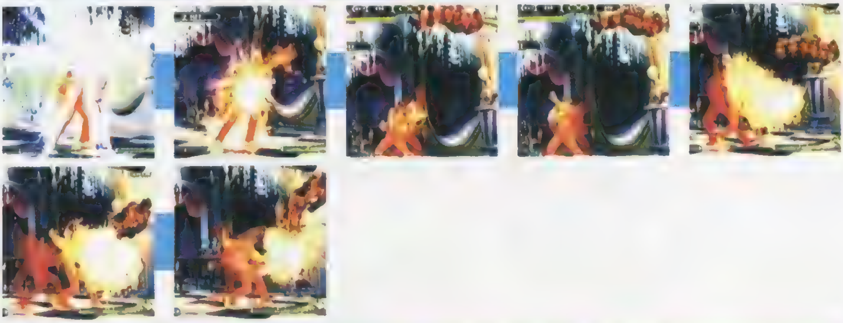
草薙 京 / KYO KUSANAGI

●超必殺技 SUPER COMBO

裏百八式・大蛇薙

↓↙←↙↓↘→ + P(按住可以延遲發射)

	LV1 or SP.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	1	2	6
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	○	○



●特殊技 SPECIAL SKILL

外式・轟斧陽

→ + 弱 K

最大HIT數	1
取消	×/×
超必取消	×/×
攻擊效果	後仰/後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



外式・奈落落とし

跳躍中で↙or↓or↘ + 強 P

最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	×



八拾八式

↘ + 強 K

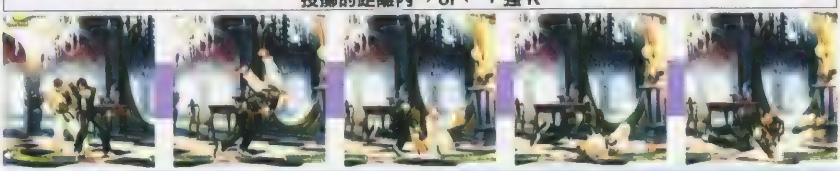
最大HIT數	2
取消	×/×
超必取消	×/×
攻擊效果	後仰/後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○



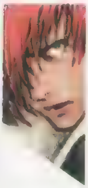
●投擲技 THROW SKILL

一刹背負い投げ

投擲的距離內→ or ← + 強 K



攻擊回數 2



2 RATIO

滿月之夜因大蛇之血而狂暴的 八神 庵
IORI YAGAMI



站立



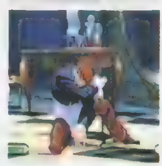
蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



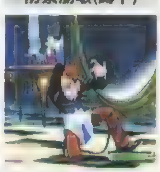
集氣



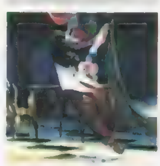
防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



DASH



RUN



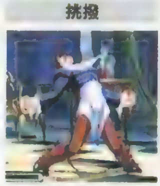
平手(敗北)



倒地(敗北)



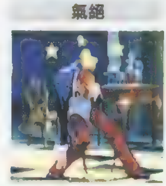
挑撥



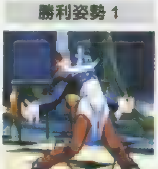
敗北

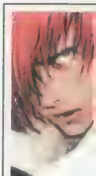


氣絕



勝利姿勢 1





▶ Character 八神庵 / IORI YAGAMI

●基本技 NORMALSKILL

輕拳

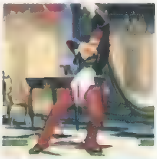


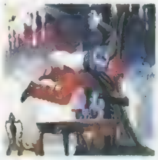




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳



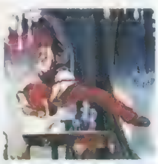




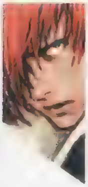
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	×	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

百八式・闇擴い

↓↘→＋P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	燃燒+後仰	燃燒+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



百式・鬼燒き

→↓↘＋P	弱	強
最大 HIT 數	1	3
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+後仰/燃燒+後仰/燃燒+倒地
站立防禦	○	○/○/○
蹲下防禦	○	○/○/○
空中連續命中	－	－



百貳拾七式・葵花

↓↙←＋P (連續輸入三次)	弱	強
最大 HIT 數	3	3
攻擊效果	後仰/吹飛/倒地	後仰/吹飛/倒地
站立防禦	○/○/○	○/○/○
蹲下防禦	○/○/×	○/○/×
空中連續命中	○	○



貳百拾貳式・琴月 陰

→↘↓↙←＋K	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰/燃燒+倒地	後仰/燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	－	－



●特殊入力技 SPECIAL SKILL

外式・轟斧 陰 "死神"

→＋弱 K	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



外式・百合折り

跳躍中←＋弱K	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



●超必殺技 SUPER COMBO

禁千貳百拾壹式・八稚女

↓↘→↘↓↙← + P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	9	12	13
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



裏百式・鬼焰

↓↘→↓↘→ + P

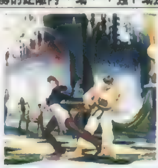
	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	6	7
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



●投擲技 THROW SKILL

逆剝ぎ

投擲的距離內→或←+強P或強K



攻擊回數 1

▶ Character

八神庵 / IORI YAGAMI



2
RATIO

秦瑞・柏格
TERRY BOGARD



站立


蹲下


防禦(站立)

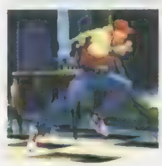

防禦(蹲下)

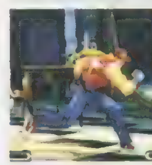

集氣


防禦崩壞(站立)


防禦崩壞(蹲下)


BACK STEP


DASH


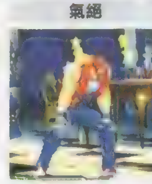
RUN


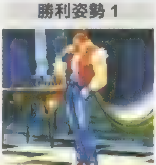
平手(敗北)

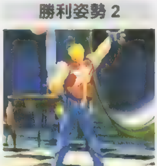

倒地(敗北)

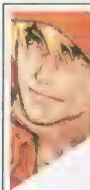

挑撥


敗北


氣絕


勝利姿勢 1


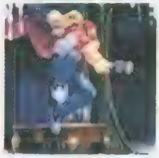
勝利姿勢 2




●基本技 NORMALSKILL

輕拳



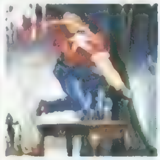




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/○	×	○	×	×
超必取消	○/○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

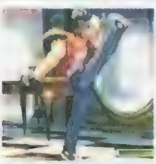
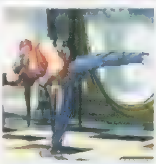


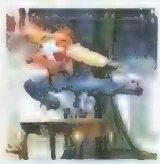




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

パワーウェイブ

↓↘→＋P

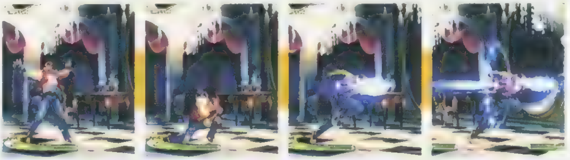
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



バーンナックル

↓↙←＋P

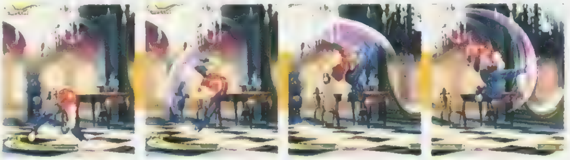
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



クラックシュート

↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



パワーダンク

→↓↘＋K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



●投擲技 THROW SKILL

グラスピングアッパー

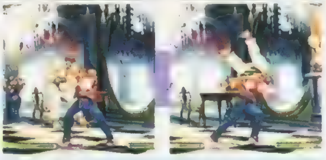
投擲的距離內→或←＋強 P



攻擊回數 1

バスタースルー

投擲的距離內→或←＋強 K



攻擊回數 1

●超必殺技 SUPER COMBO

パワーゲイザー

↓↙←↙→ + P

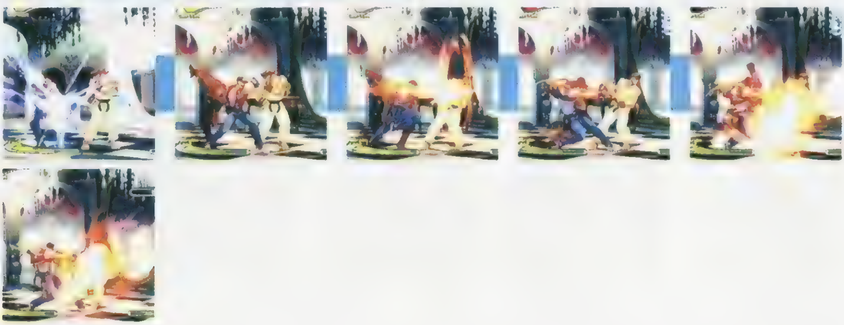
	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	1	2	3
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



バスターウルフ

↓↘→↓↘→ + K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2	4	6
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—

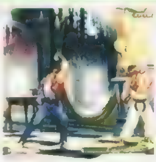


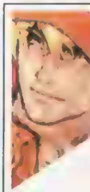
●特殊入力技 SPECIAL SKILL

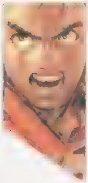
ライジングアッパ

↘ + P

最大 HIT 數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○







2 RATIO

阪崎 良
RYO SAKAZAKI



站立



蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



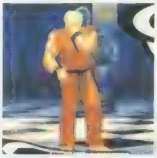
DASH



RUN



平手(敗北)



倒地(敗北)



挑撥



敗北



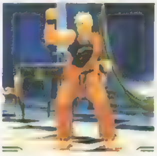
氣絕

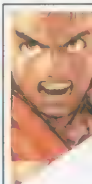


勝利姿勢 1



勝利姿勢 2

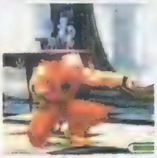




●基本技 NORMALSKILL

輕拳

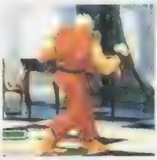


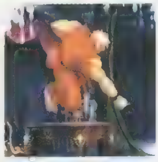




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

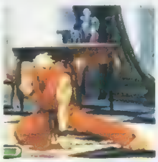
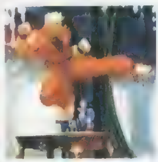
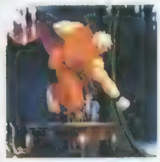



	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳



	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

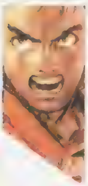
重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

虎煌拳

↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



虎砲

→↓↘＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



飛燕疾風腳

↙聚力→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



極限流連舞拳

→↘↓↙←＋P

	弱	強
最大 HIT 數	3	3
攻擊效果	後仰/後仰/吹飛+倒地	後仰/後仰/吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



猛虎雷神剎

←↓↙＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



●投擲技 THROW SKILL

投擲技

投擲的距離內→ or ←＋強 P



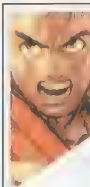
攻 擊 回 數　1

巴投げ

投擲的距離內→ or ←＋強 K



攻 擊 回 數　1



Character

阪崎良 / RYO SAKAZAK

●超必殺技 SUPER COMBO

龍虎亂舞

↓↘→↘↓↙←+P

	LV1 or SP.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	11	12	15
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



霸王翔吼拳

→←↙↓↘→+P

	LV1 or SP.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2	3	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



天地霸煌拳(LV3&MAX狀態專用)

↓↘→↓↘→+P

	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	1
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	—



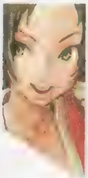
●特殊技 SPECIAL SKILL

冰柱割り

→+弱P

最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×





2 RATIO

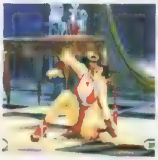
不知火舞
MAI SHIRANUI



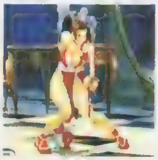
站立



蹲下



防禦(站立)



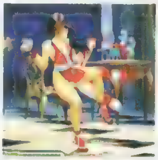
防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



DASH



RUN



平手(敗北)



倒地(敗北)



挑撥



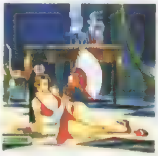
敗北



氣絕

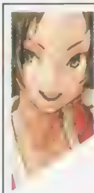


勝利姿勢 1



勝利姿勢 2



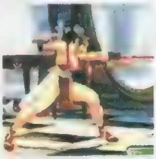


Character

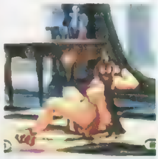
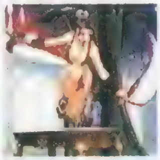
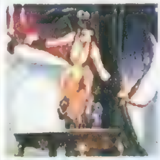
不知火舞 / MAI SHIRANUI

●基本技 NORMALSKILL

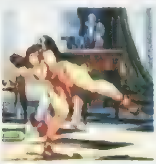
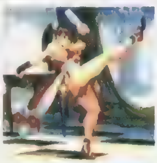
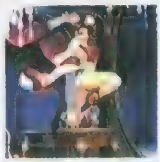
輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	站立防禦 ○	○	○	×	×

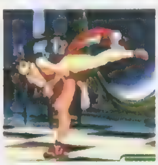
重拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	站立防禦 ○	○	○	×	×

輕腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	站立防禦 ○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	站立防禦 ○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

花蝶扇

↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



龍炎舞

↓↙←＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	2
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



ムササビの舞

↓聚力↑＋P

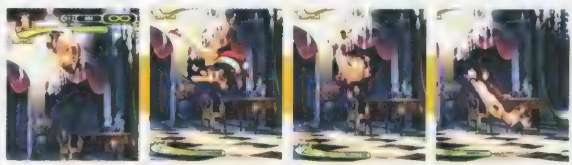
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



ムササビの舞

跳躍中↓↙←＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	−	−



陽炎の舞

↓聚力↑＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	3
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	×	○

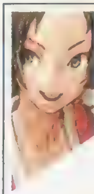


●特殊技 SPECIAL SKILL

對空扇子突き

最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○





●超必殺技 SUPER COMBO

水鳥の舞

↓↘→↓↘→＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	3	5
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



超必殺忍蜂

↓↙←↙↓↘→＋K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	7	8	11
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



●投擲技 THROW SKILL

不知火剛臨

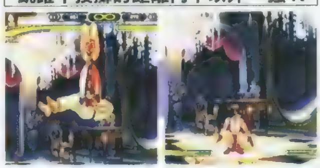
投擲的距離內→或←＋強 P



攻擊回數 1

夢櫻

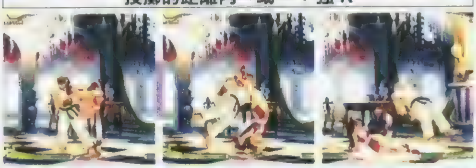
跳躍中投擲的距離內↑以外＋強 K



攻擊回數 1

風車崩し

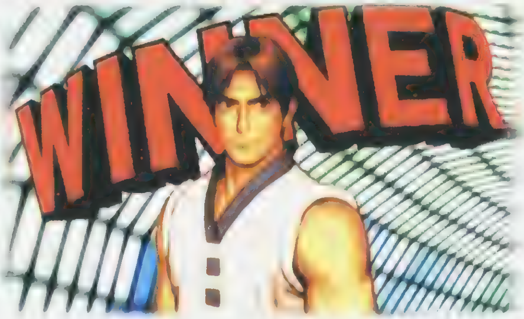
投擲的距離內→或←＋強 K



攻擊回數 1



2 RATIO 金卡法 KIM KAPHWAN



站立



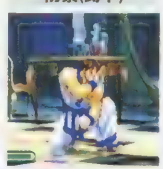
蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



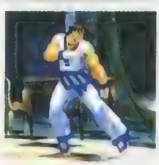
防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



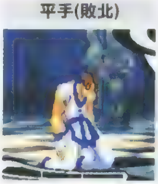
DASH



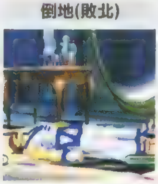
RUN



平手(敗北)



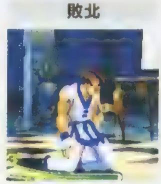
倒地(敗北)



挑撥



敗北



氣絕



勝利姿勢 1



勝利姿勢 2



●基本技 NORMALSKILL



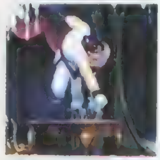
Character

金卡法 / KIM KAPHWAN

輕拳

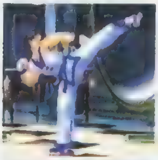


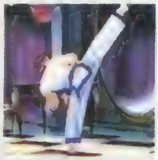




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

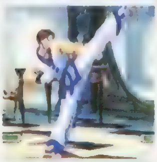






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	×	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

半月斬

↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



飛翔腳

跳躍中↓↘→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	3	5
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



空砂塵

↓聚力↑＋P

	弱	強
最大 HIT 數	2	3
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	○



霸氣腳

↓↓＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	×	×
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



●投擲技 THROW SKILL

殺腳投げ

投擲的距離內→或←＋強 P



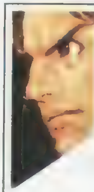
攻擊回數 1

腳投擲技

投擲的距離內→或←＋強 K



攻擊回數 3



●超必殺技 SUPER COMBO

鳳凰腳

↓↙←↙→＋K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	14	16	17
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



鳳凰飛天腳

↓↘→↓↘→＋K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	1	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



●特殊技 SPECIAL SKILL

ねりチャギ

→＋強 K

最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×





3 RATIO

基斯・哈瓦德
GEESE HOWARD



站立



蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



DASH



RUN



平手(敗北)



倒地(敗北)



挑撥



敗北



氣絕



勝利姿勢 1

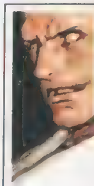


勝利姿勢 2



勝利姿勢 3



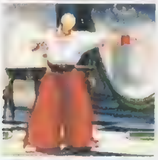


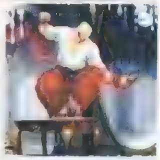
Character

基斯・哈瓦德 / GEESE HOWARD

●基本技 NORMALSKILL

輕拳




輕拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳



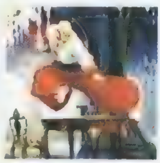
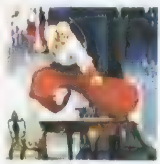




重拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	2	2
取消	○	×	○	×/×	×/×
超必取消	○	×	○	×/×	×/×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳



輕腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







重腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

●必殺技 SPECIAL MOVE

烈風拳

↓↘→＋弱P	
最大 HIT 數	1
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	—



ダブル烈風拳

↓↘→＋強P	
最大 HIT 數	
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	—



上段當て身投げ

→↘↓↙←＋弱P	
最大 HIT 數	1
攻擊效果	倒地
站立防禦	—
蹲下防禦	—
空中連續命中	—



中段當て身投げ

→↘↓↙←＋強P	
最大 HIT 數	1
攻擊效果	倒地
站立防禦	—
蹲下防禦	—
空中連續命中	—



邪影拳

→↘↓↙←＋K	弱	強
最大 HIT 數	3	3
攻擊效果	後仰/後仰吹飛+倒地	後仰/後仰吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—

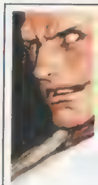


●特殊技 SPECIAL SKILL

不動活殺裏拳

→＋弱P	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	×





Character

基斯・哈瓦德 / GEESE HOW

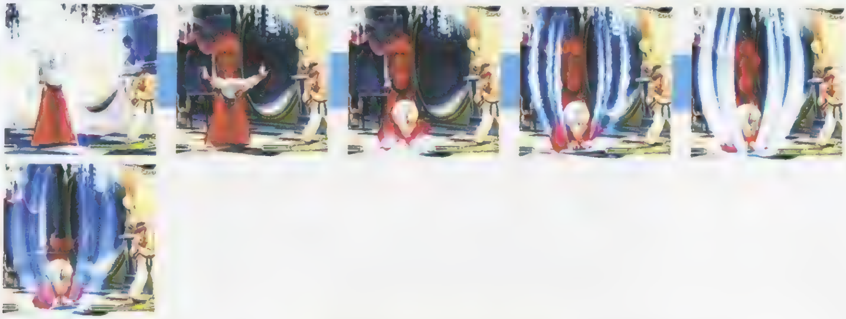
●超必殺技 SUPER COMBO

レイジングストーム

↙→↘↓↙←↘＋P

	LV1 [illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	3	4	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 [illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



デッドリーレイブ(LV3&MAX 狀態專用)

→↘↓↙←→＋弱K、弱P、弱P、弱K、弱K、強P、強P、強K、強K、↓↙←＋強P

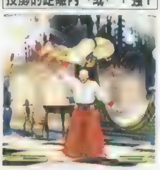
LV3 or SP.MAX	
最大 HIT 數	10
攻擊效果	後仰/燃燒+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	XX



●投擲技 THROW SKILL

真空投げ

投擲的距離內→或←＋強P



攻擊回數 1

虎殺投げ

投擲的距離內→或←＋強K



攻擊回數 2



Character

3
RATIO

山崎龍二
RYUJI YAMAZAKI



站立



蹲下



防禦(站立)



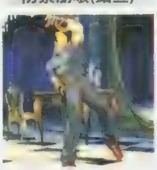
防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



DASH



RUN



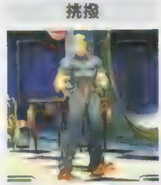
平手(敗北)



倒地(敗北)



挑撥



敗北



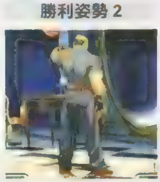
氣絕



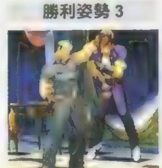
勝利姿勢 1



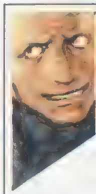
勝利姿勢 2



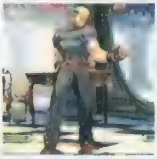
勝利姿勢 3



●基本技 NORMALSKILL



輕拳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

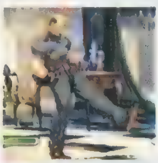




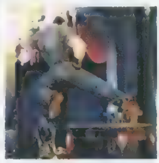


	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

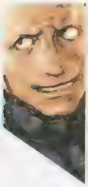
重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

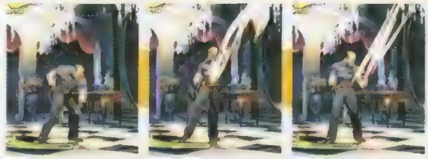


●必殺技 SPECIAL MOVE

蛇使い・上段

↓↙← + 弱 P(按住可以延遲發射)

最大 HIT 數	1
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	–



蛇使い・中段

↓↙← + 強 P(按住可以延遲發射)

最大 HIT 數	1
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	–



蛇使い・下段

↓↙← + 弱 K(按住可以延遲發射)

最大 HIT 數	1
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○
空中連續命中	–



蛇だまし

蛇使い延遲發射中按強 K

最大 HIT 數	–
攻擊效果	–
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–



倍返し

↓↘→ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–

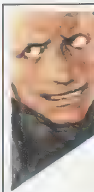


裁きの匕首

→↓↘ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	2
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–





●必殺技 SPECIAL MOVE

砂かけ

→↓↘+K	[illegible]	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



サドマゾ

←↙↓↘→+K	[illegible]	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	無吹飛+倒地(反擊時)	無吹飛+倒地(反擊時)
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



爆彈パチキ

投擲的距離內→↘↓↙←→+P	[illegible]	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	–	–
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



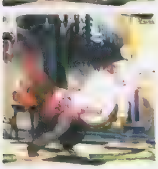
●超必殺技 SUPER COMBO

ドリル

投擲的距離內十字鈕轉一圈＋P後P連打

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	7	8	11
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	–	–	–
蹲下防禦	–	–	–
空中連續命中	–	–	–





	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
LV1	5	7	8
LV2	6	7	8
LV3	7	7	9
LV4	8	11	14

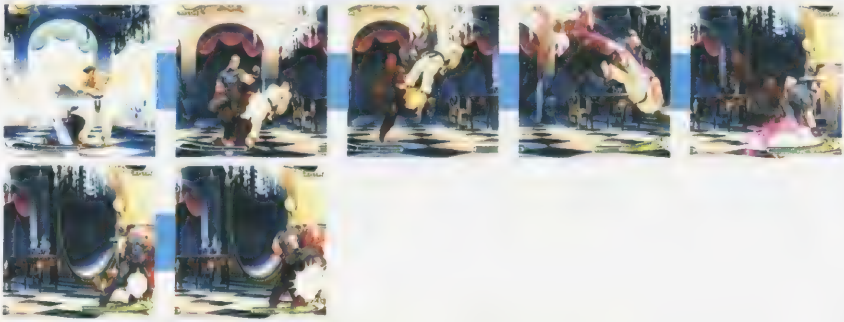


●超必殺技 SUPER COMBO

ギロチン

→←↙↓↘+P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	9	10	13
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



●特殊入力技

ブッ刺し

→+弱P

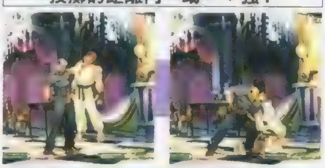
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



●投擲技 THROW SKILL

シメアゲ

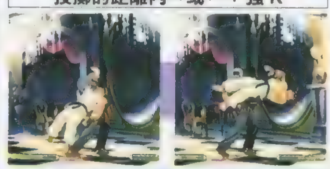
投擲的距離內→或←+強P



攻擊回數 1

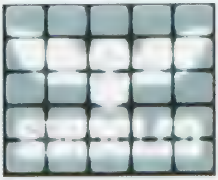
ブン投ゲ

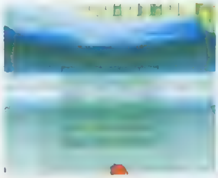
投擲的距離內→或←+強K

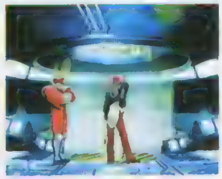


攻擊回數 1

ART OF STAGE



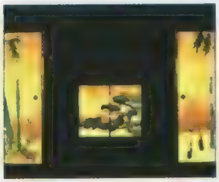






ART OF STAGE



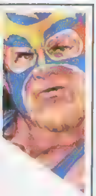






ART OF STAGE





2 RATIO

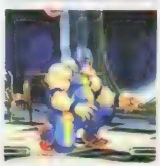
雷電 RAIDEN



站立



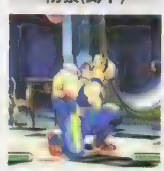
蹲下



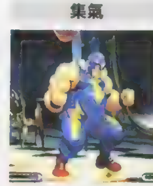
防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



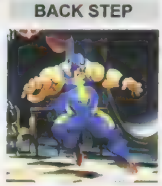
防禦崩壞(站立)



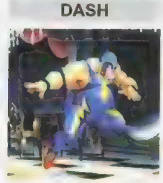
防禦崩壞(蹲下)



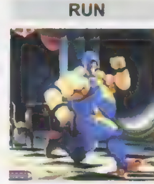
BACK STEP



DASH



RUN



平手(敗北)



倒地(敗北)



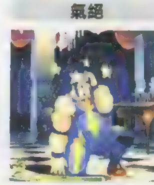
挑撥



敗北



氣絕



勝利姿勢 1

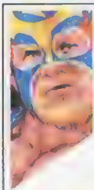


勝利姿勢 2



勝利姿勢 3





Character 雷電 / RAIDEN

●基本技 NORMALSKILL

輕拳

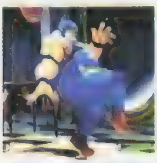
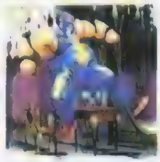
輕拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

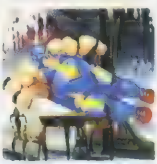
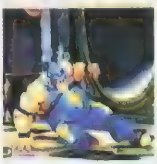
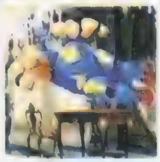
重拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

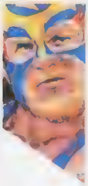
    

輕腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

重腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	×	×	×
超必取消	×	×	×	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

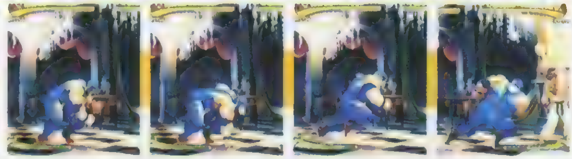


●必殺技 SPECIAL MOVE

ジャイアントボム

←聚力→＋P

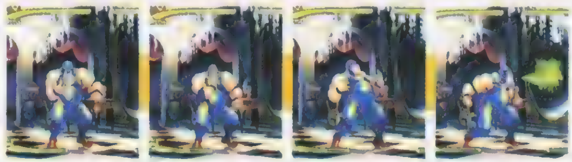
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



毒霧

→↘↓↙←＋P

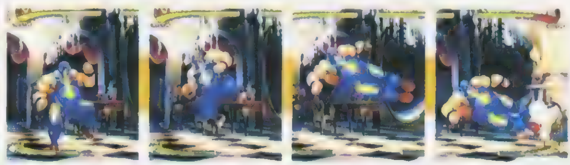
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	中毒+倒地	中毒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



スーパードロップキック

K 按住聚力後放開

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



サンダークラッシュボム

投擲的距離內十字鈕轉一圈＋K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	—	—
蹲下防禦	—	—
空中連續命中	—	—



ジャンピングラリアットドロップ

→↓↘＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	—	—
蹲下防禦	—	—
空中連續命中	—	—



●投擲技 THROW SKILL

パワーボム

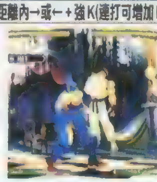
投擲的距離內→或←＋強P



攻擊回數 1

ネックハング

投擲的距離內→或←＋強K(連打可增加HIT數)



攻擊回數 10

●超必殺技 SUPER COMBO

クレイジートレイン

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	3	4	5
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



デストラクションドロップ

投擲的距離內十字鈕轉兩圈＋K

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	3	4	5
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



●特殊技 SPECIAL SKILL

↘＋強K

最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○

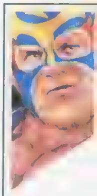


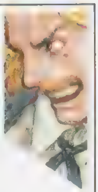
フライングボディーアタック

跳躍中↙或↓或↘＋強P

最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



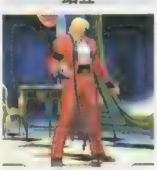




3 RATIO 魯卡爾 RUGAL BERNSTEIN



站立



蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



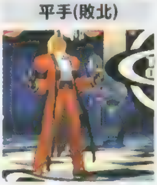
DASH



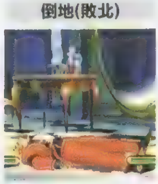
RUN



平手(敗北)



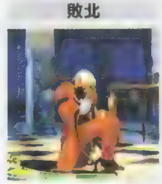
倒地(敗北)



挑撥



敗北



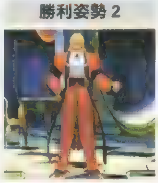
氣絕

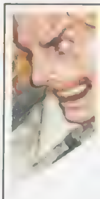


勝利姿勢 1



勝利姿勢 2





Character

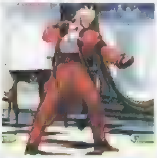
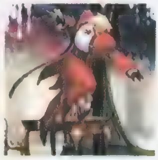
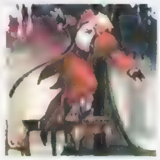
魯卡爾 / RUGAL BERNSTEIN

●基本技 NORMALSKILL

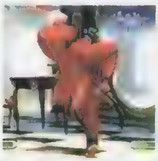
輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

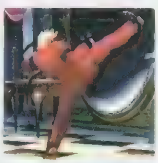
重拳

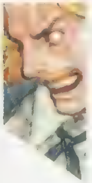
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技　SPECIAL MOVE

ダークスマッシュ

↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



空中ダークスマッシュ

跳躍中↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	—	—



ジェノサイドカッター

→↓↘＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



ルガールエクスキュージョン

→↘↓↙←＋P

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



ダークバリヤー

←↙↓↘→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	飛行道具反射/後仰+倒地	飛行道具反射/後仰+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



●超必殺技 SUPER COMBO

ギガンテックプレッシャー

↓↘→↘↓↙←＋P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	2	3	3
攻擊效果	送至畫面端+倒地	送至畫面端+倒地	送至畫面端+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–

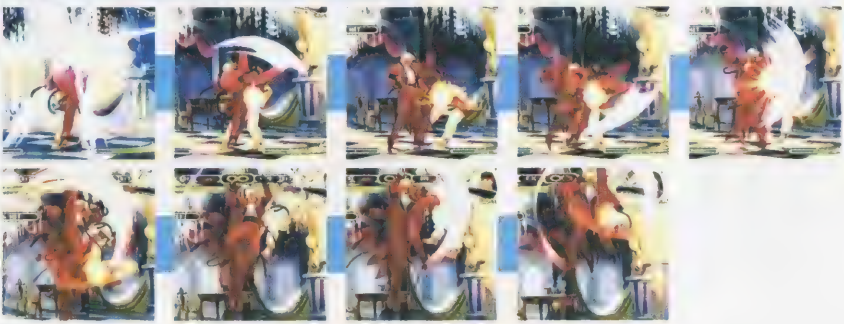


ジェノサイド・ヘブン

↓↘→↓↘→＋K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	3	6	7
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



●投擲技 THROW SKILL

スコーピオンデスロック

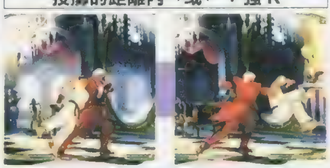
投擲的距離內→或←＋強P



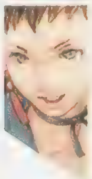
攻擊回數 1

スコーピオンブロウ

投擲的距離內→或←＋強K



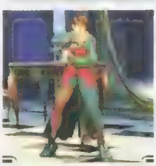
攻擊回數 1



1 RATIO 拜斯 VICE



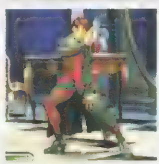
站立



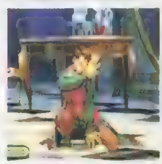
蹲下



防禦(站立)



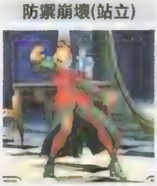
防禦(蹲下)



集氣



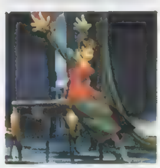
防禦崩壞(站立)



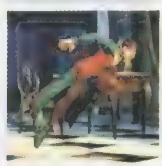
防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



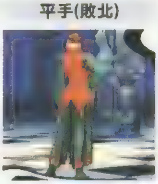
DASH



RUN



平手(敗北)



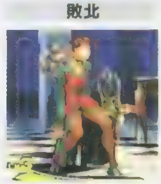
倒地(敗北)



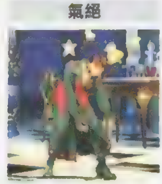
挑撥



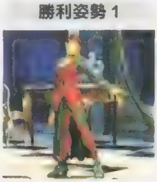
敗北



氣絕

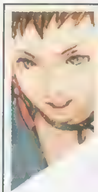


勝利姿勢 1



勝利姿勢 2





Character

拜斯 / VICE

●基本技 NORMALSKILL

輕拳

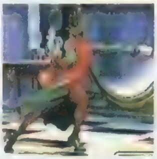






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	○	○
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳




	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳





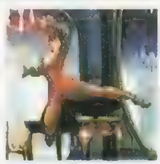


	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	○	○	○	○
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	×/×	×	×	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

●必殺技 SPECIAL MOVE

ネイルボム

投擲的距離內←↙↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



メイヘム

↓↙←＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



ディーサイド

←↙↓↘→＋K

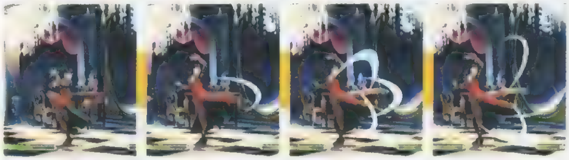
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	拋擲+倒地	拋擲+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



アウトレイジ

↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	6	9
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



レイヴナス

跳躍中↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	3	5
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–

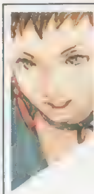


ディーサイド・スレイヤー

→↓↘＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–





●超必殺技 SUPER COMBO

ネガティブゲイン

投擲的距離內→↘↓↙←→↘↓↙←＋K

	[illegible]	LV2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	3	4	5
攻擊效果	倒地	倒地	倒地
站立防禦	–	–	–

	[illegible]	LV2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	–	–	–
空中連續命中	–	–	–



ウイザリングサーフェス

↓↘→↓↘→＋P

	[illegible]	LV2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	3	4	5
攻擊效果	倒地	倒地	倒地
站立防禦	–	–	–

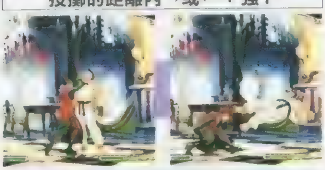
	[illegible]	LV2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	–	–	–
空中連續命中	–	–	–



●投擲技 THROW SKILL

デスブロウ

投擲的距離內→或←＋強P



攻擊回數 1

バックラッシュ

投擲的距離內→或←＋強K



攻擊回數 1



1 RATIO

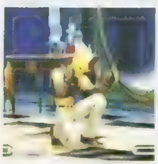
二階堂紅丸
BENIMARU NIKAIDO



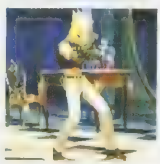
站立



蹲下



防禦(站立)



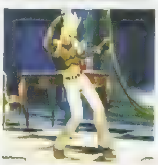
防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



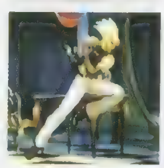
防禦崩壞(蹲下)



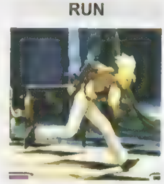
BACK STEP



DASH



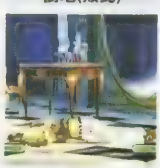
RUN



平手(敗北)



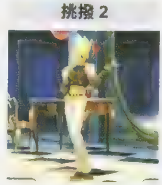
倒地(敗北)



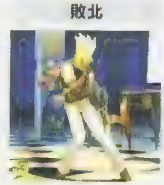
挑撥 1



挑撥 2



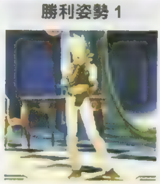
敗北



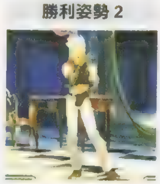
氣絕



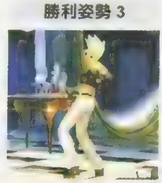
勝利姿勢 1

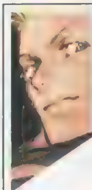


勝利姿勢 2



勝利姿勢 3





●基本技 NORMALSKILL

輕拳





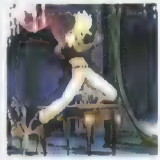


	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

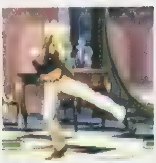






	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳







	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

雷靭拳

↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	觸電+後仰	觸電+後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



雷靭拳・對空

→↓↘＋P

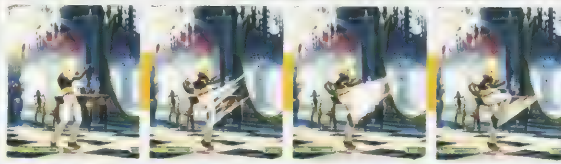
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



居合い蹴り

↓↘→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



真空片手駒

→↘↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	6	6
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



紅丸コレダー

投擲的距離內→↘↓↙←→＋P

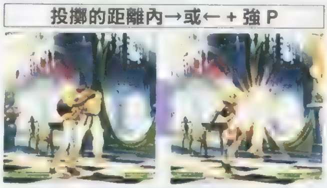
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



●投擲技 THROW SKILL

キャッチアンドシュート

投擲的距離內→或←＋強P



攻擊回數 1

スピニングニードロップ

跳躍中投擲的距離內↑以外＋強P



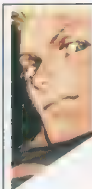
攻擊回數 1

フロントープレックス

投擲的距離內→或←＋強K



攻擊回數 1



Character

二階堂紅丸 / BENIMARU NIKAIDO

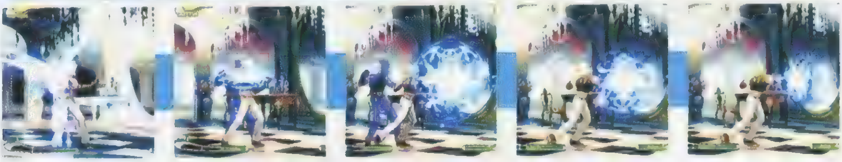
●超必殺技 SUPER COMBO

雷光拳

↓↘→↓↘→+P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	5	7	10
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	−	−	−



雷光拳・對空

↓↘→↓↘→+K

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	5	7	10
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



エレクトリッガー

投擲的距離內→↘↓↙←→↘↓↙←+P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	1	1	1
攻擊效果	觸電+倒地	觸電+倒地	觸電+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	−	−	−



●特殊技 SPECIAL SKILL

ジャックナイフキック

→+弱K

最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○

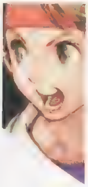


フライングドリル

跳躍中↙或↓或↘+強K

最大HIT數	4
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×





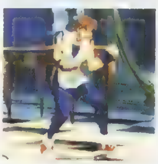
Character

阪崎 百合 / YURI SAKAZAKI

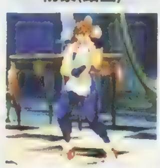
1 RATIO

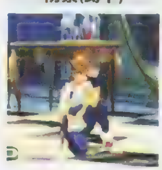
阪崎 百合
YURI SAKAZAKI



站立


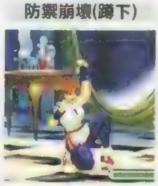
蹲下


防禦(站立)


防禦(蹲下)


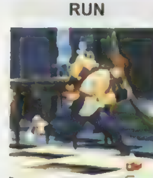
集氣

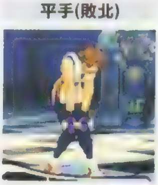

防禦崩壞(站立)

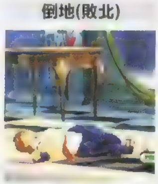

防禦崩壞(蹲下)


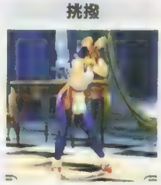
BACK STEP


DASH

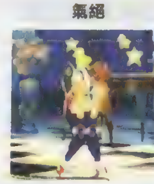

RUN


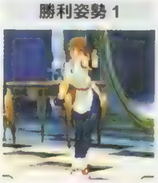
平手(敗北)


倒地(敗北)


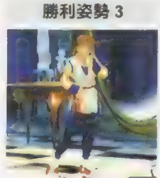
挑撥


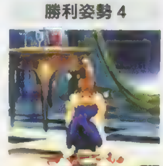
敗北

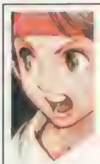

氣絕


勝利姿勢 1


勝利姿勢 2


勝利姿勢 3


勝利姿勢 4




Character

阪崎 百合 / YURI SAKAZAKI

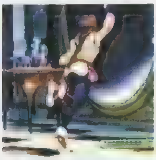
●基本技 NORMALSKILL

輕拳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳

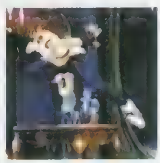
	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	○	○	×	×
超必取消	○	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

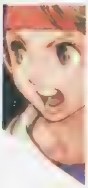
    

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

虎煌拳

↓↘→ + P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



碎破

↓↙← + P	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



雷煌拳

↓↘→ + K	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



百裂びんた

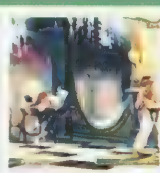
→↘↓↙← + K	弱	強
最大 HIT 數	8	10
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—

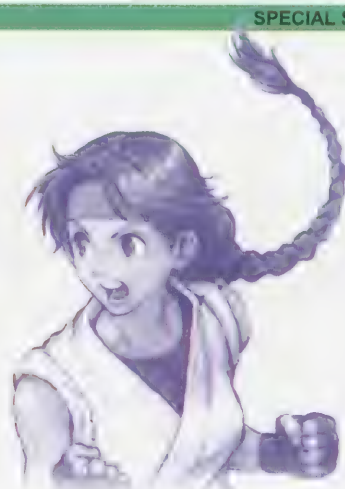


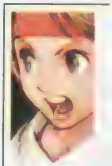
●特殊技 SPECIAL SKILL

燕翼

→ + 弱 K	
最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×







Character

阪崎 百合 / YURI SAKAZAKI

●超必殺技 SUPER COMBO

飛燕烈孔

↓↘→↓↘→ + P

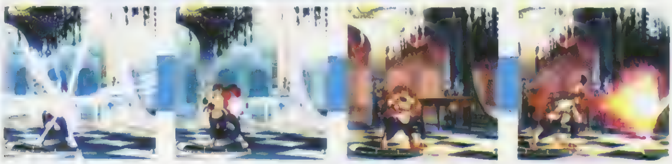
	LV1 or SP.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	9	13	18
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



覇王翔吼拳

→←↙↓↘→ + P

	LV1 or SP.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	2	3	5
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



●投擲技 THROW SKILL

鬼はりて

投擲的距離內→或← + 強 P



攻擊回數 1

さいれんと投げ

投擲的距離內→或← + 強 K



攻擊回數 1

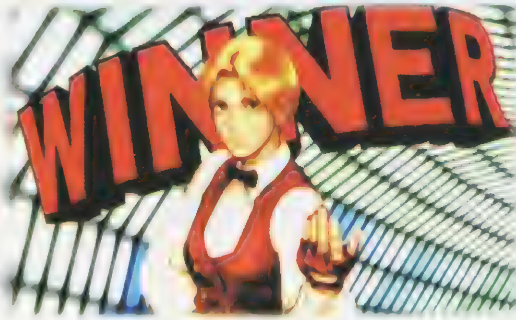
燕落とし

跳躍中投擲的距離內↑以外 + 強 K



攻擊回數 1

1 RATIO 金格 KING



站立



蹲下



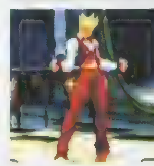
防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



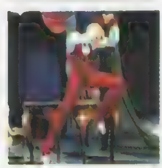
防禦崩壞(蹲下)



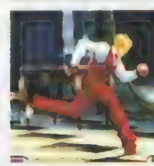
BACK STEP



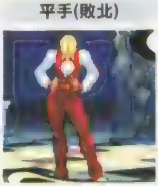
DASH



RUN



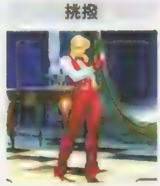
平手(敗北)



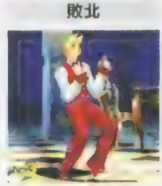
倒地(敗北)



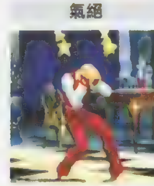
挑撥



敗北



氣絕



勝利姿勢 1

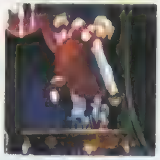
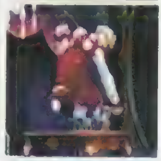


勝利姿勢 2

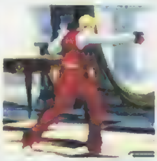
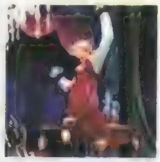
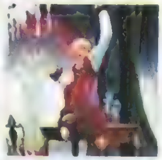


●基本技 NORMALSKILL

輕拳

輕拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

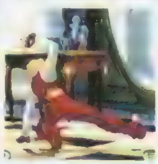
重拳

重拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	×	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳

輕腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳

重腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/○	×	○	×	×
超必取消	○/○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

●必殺技 SPECIAL MOVE

ベノムストライク

↓↘→＋K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



猛襲脚

↓↙←＋K

	弱	強
最大 HIT 數	5	7
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



飛び2段膝蹴り

→↓↘＋K

	弱	強
最大 HIT 數	2	2
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



トラップショット

←↓↙＋K

	弱	強
最大 HIT 數	6	10
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



●特殊入力技 SPECIAL SKILL

スライディングキック

↘＋強K

最大 HIT 數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	轉倒
站立防禦	×
蹲下防禦	○



●超必殺技 SUPER COMBO

イリュージョンダンス

↓↘→↘↓↙←＋K

	LV1 or SP.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	9	11	13
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or SP.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	—	—	—



ダブルストライク

→←→↘↓＋K

	LV1 or SP.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	4	6	8
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○

	LV1 or SP.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



●投擲技 THROW SKILL

ホールドラッシュ

投擲的距離內→ or ←＋P



攻擊回數 2

フックバスター

投擲的距離內→ or ←＋K



攻擊回數 1



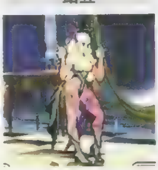
Character

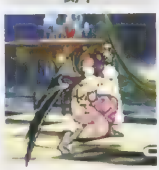
摩莉卡 / MORRIGAN AENSLAND

2 RATIO

摩莉卡
MORRIGAN AENSLAND



站立


蹲下


防禦(站立)


防禦(蹲下)


集氣

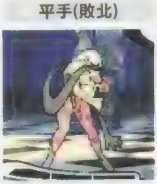

防禦崩壞(站立)


防禦崩壞(蹲下)


BACK STEP


DASH


RUN


平手(敗北)


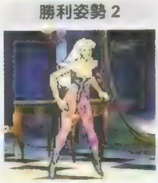
倒地(敗北)


挑撥


敗北


氣絕


勝利姿勢 1


勝利姿勢 2


勝利姿勢 3

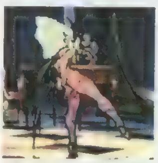

勝利姿勢 4

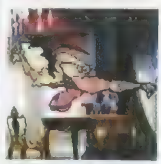

勝利姿勢 5

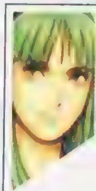

●基本技 NORMALSKILL

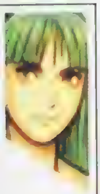
輕拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	2	1	1
取消	○	×	○/○	×	×
超必取消	○	×	○/○	×	×
攻擊效果	後仰/後仰	後仰	後仰/後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	×	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	×	×	○	×	×
超必取消	×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
					
最大HIT數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



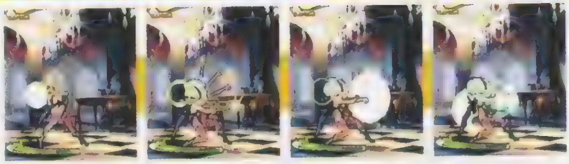


●必殺技 SPECIAL MOVE

ソウルフィスト

↓↘→＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



空中ソウルフィスト

跳躍中↓↘→＋P

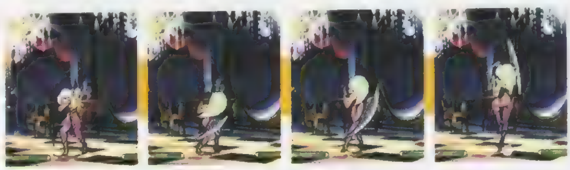
	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	後仰	後仰
站立防禦	×	×
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



シャドウブレイド

→↓↘＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	—	—



ベクタードレイン

投擲的距離內→↘↓↙←＋P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	倒地	倒地
站立防禦	—	—
蹲下防禦	—	—
空中連續命中	—	—



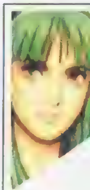
●超必殺技 SUPER COMBO

空中ダークネスイリュージョン(LV3&MAX專用)

跳躍中弱P、弱P、→、弱K、強P

	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	21
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	—





Character

摩莉卡 / MORRIGAN AENSLAND

●超必殺技 SUPER COMBO

カーディナルブレイド

↓↘→↓↘+P

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	6	7	8
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



バルキリーターン

→↘↓↙←+K 後按 K 進行攻擊

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	11	13	18
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



空中バルキリーターン

跳躍中→↘↓↙←+K 後按 K 進行攻擊

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	11	13	15
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	–	–	–



ダークネスイリュージョン(LV3&MAX 專用)

弱 P、弱 P、→、弱 K、強 P

	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	27
攻擊效果	吹飛+倒地
站立防禦	○
蹲下防禦	○
空中連續命中	–





●特殊入力技 SPECIAL SKILL

エクスタシークライム

對手附近→＋強P	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



ミステリアスアーク

↘＋強P	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○



ネクロディザイア

對手附近→＋強K	
最大HIT數	4
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



トワイライトループ

↘＋強K	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	轉倒
站立防禦	×
蹲下防禦	○



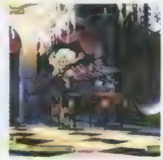
スプラッシュリビドー

→＋強P	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



シェルキック

跳躍中↓＋弱K	
最大HIT數	3
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×



ディープクレシェンド

→＋強K	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

ムーントレイサー

投擲的距離內→或←＋強P

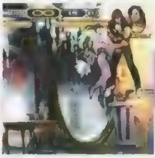




攻擊回數 1

セクシャルアンブレイス

跳躍中投擲的距離內↑以外＋強P





攻擊回數 1

ブレストアンギッシュ

投擲的距離內→或←＋強K





攻擊回數 1

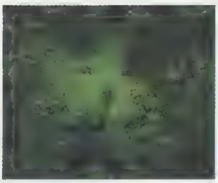
ART OF
STAGE

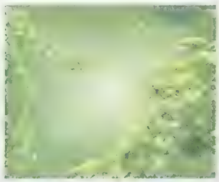


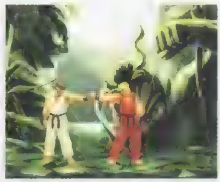




ART OF
STAGE









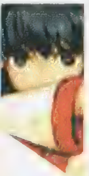
ART OF
STAGE











2 RATIO

娜考露露 NAKORURU

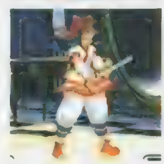



站立

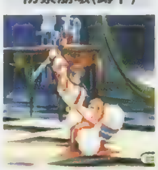

蹲下


防禦(站立)

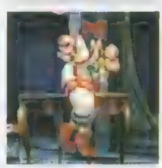

防禦(蹲下)


集氣


防禦崩壞(站立)


防禦崩壞(蹲下)

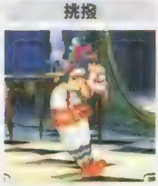

BACK STEP

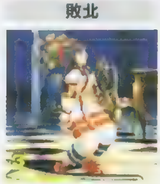

DASH


RUN


平手(敗北)


倒地(敗北)

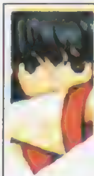

挑撥


敗北


氣絕


勝利姿勢 1


勝利姿勢 2



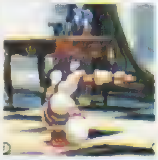
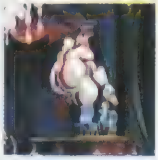
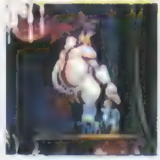
Character

娜考露露 / NAKORURU

●基本技 NORMALSKILL

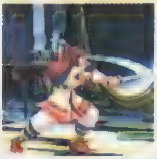
輕拳



輕拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

重拳



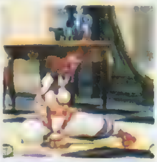




重拳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	○	○	×	×
超必取消	○/×	○	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

輕腳







輕腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	1	1	1	1	1
取消	○	×	○	×	×
超必取消	○	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×

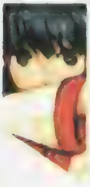
重腳







重腳	站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
最大 HIT 數	2	1	1	1	1
取消	○/×	×	○	×	×
超必取消	○/×	×	○	×	×
攻擊效果	後仰	後仰	轉倒	後仰	後仰
站立防禦	○	○	×	○	○
蹲下防禦	○	○	○	×	×



●必殺技 SPECIAL MOVE

アンヌムツベ

←↙↓+P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊効果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	×	×
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



レラムツベ

↓↘→+P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊効果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



アムベヤトロ

→↘↓↙←+P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊効果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–



シチカプエトゥ

←↙↓↘→+K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1/1
攻擊効果	後仰	後仰
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–



ママハハ(鷹)につかまる

↓↙←+K

	弱	強
最大 HIT 數	–	–
攻擊効果	抓住老鷹	抓住老鷹
站立防禦	–	–
蹲下防禦	–	–
空中連續命中	–	–



ママハハ(鷹)つかまり攻撃

鷹につかまって後X或Y或A

	弱P	強P	弱K
最大 HIT 數	1	1	1
攻擊効果	後仰	後仰	後仰
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	×	×	×
空中連續命中	–	–	–



ママハハ(鷹)から降りる

鷹につかまって後B

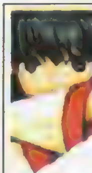
最大 HIT 數	–
攻擊効果	由老鷹上降落
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–

シチカプアイ

鷹につかまって後↓↘→+P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊効果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–



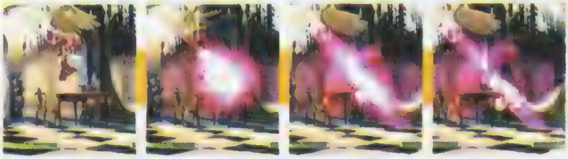


●必殺技 SPECIAL MOVE

カムイムツベ

鷹につかまって後↓↙←+P

	弱	強
最大HIT數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	×	×
空中連續命中	–	–



●超必殺技 SUPER COMBO

シチカプカムイイルシカ

→↘↓↙←→↘↓↙←+P

	LV1 or P.MAX	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大HIT數	3	4	5
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○	○
蹲下防禦	○	○	○
空中連續命中	○	○	○



シリコロカムイノミ(LV3&MAX狀態專用)

↓↘→↓↘→+P(同時按弱P、強P、弱K、強K取消)

最大HIT數	–
攻擊效果	體力值回
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–



●特殊入力技 SPECIAL SKILL

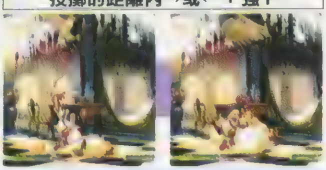
最大HIT數	2
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	○



●投擲技 THROW SKILL

流轉胸激刃

投擲的距離內→或←+強P



攻擊回數 1

ナコルル三連脚

投擲的距離內→或←+強K



攻擊回數 3

Character

娜考露露 / NAKORURU



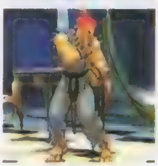
4 RATIO

豪鬼

GOUKI



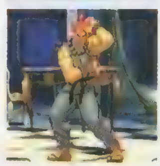
站立



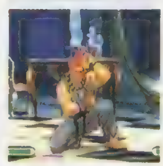
蹲下



防禦(站立)



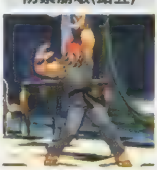
防禦(蹲下)



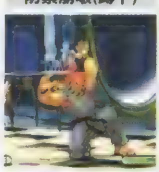
集氣



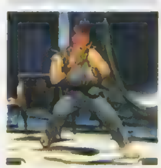
防禦崩壞(站立)



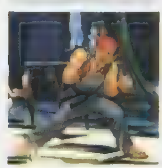
防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



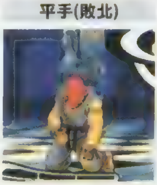
DASH



RUN



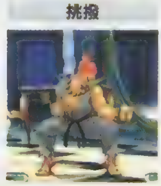
平手(敗北)



倒地(敗北)



挑撥



敗北



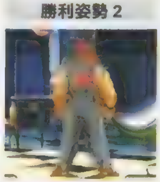
氣絕

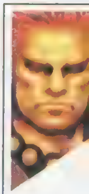


勝利姿勢 1



勝利姿勢 2





Character

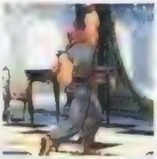
豪鬼 / GOUKI

●基本技 NORMALSKILL

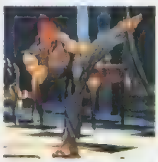
輕拳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				
最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1
取消 ○	取消 ○	取消 ○	取消 ×	取消 ×
超必取消 ○	超必取消 ○	超必取消 ○	超必取消 ×	超必取消 ×
超必取消 ○/×	攻擊效果 後仰	攻擊效果 後仰	攻擊效果 後仰	攻擊效果 後仰
站立防禦 ○	站立防禦 ○	站立防禦 ○	站立防禦 ○	站立防禦 ○
蹲下防禦 ○	蹲下防禦 ○	蹲下防禦 ○	站立防禦 ○	蹲下防禦 ×

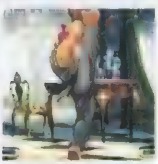
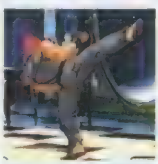
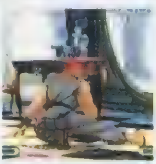
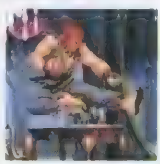
重拳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				
最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1
取消 ○	取消 ×	取消 ○	取消 ×	取消 ×
超必取消 ○	超必取消 ×	超必取消 ○	超必取消 ×	超必取消 ×
超必取消 ○/×	攻擊效果 後仰	攻擊效果 後仰	攻擊效果 後仰	攻擊效果 後仰
站立防禦 ○	站立防禦 ○	站立防禦 ○	站立防禦 ○	站立防禦 ○
蹲下防禦 ○	蹲下防禦 ○	蹲下防禦 ○	站立防禦 ○	蹲下防禦 ×

輕腳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				
最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1
取消 ×	取消 ×	取消 ○	取消 ×	取消 ×
超必取消 ○	超必取消 ×	超必取消 ○	超必取消 ×	超必取消 ×
超必取消 ○/×	攻擊效果 後仰	攻擊效果 後仰	攻擊效果 後仰	攻擊效果 後仰
站立防禦 ○	站立防禦 ○	站立防禦 ×	站立防禦 ○	站立防禦 ○
蹲下防禦 ○	蹲下防禦 ○	蹲下防禦 ○	站立防禦 ○	蹲下防禦 ×

重腳

站立(近)	站立(遠)	蹲下	垂直跳躍	前方跳躍
				
最大 HIT 數 2	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1	最大 HIT 數 1
取消 ×/×	取消 ×	取消 ○	取消 ×	取消 ×
超必取消 ○/×	超必取消 ×	超必取消 ○	超必取消 ×	超必取消 ×
超必取消 ○/×	攻擊效果 後仰	攻擊效果 轉倒	攻擊效果 後仰	攻擊效果 後仰
站立防禦 ○	站立防禦 ○	站立防禦 ×	站立防禦 ○	站立防禦 ○
蹲下防禦 ○	蹲下防禦 ○	蹲下防禦 ○	站立防禦 ○	蹲下防禦 ×



●必殺技 SPECIAL MOVE

豪波動拳

↓↘→ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地(近)/後仰(遠)	吹飛+倒地(近)/後仰(遠)
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



斬空波動拳

跳躍中↓↘→ + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	–



灼熱波動拳

→↘↓↙← + P

	弱	強
最大 HIT 數	1	3
攻擊效果	燃燒+倒地	燃燒+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	–	○



豪昇龍拳

→↓↘ + P

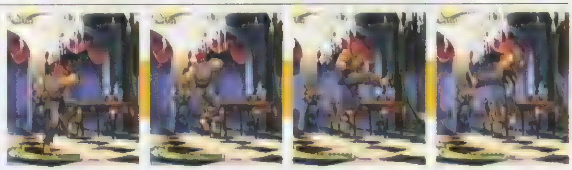
	弱	強
最大 HIT 數	3	3
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



龍卷斬空腳

↓↙← + K

	弱	強
最大 HIT 數	2	3
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○



空中龍卷斬空腳

跳躍中↓↙← + K

	弱	強
最大 HIT 數	1	1
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地
站立防禦	○	○
蹲下防禦	○	○
空中連續命中	○	○

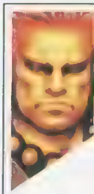


阿修羅閃空

→↓↘或←↓↙ + 2P 或 2K

對手前方近處	←↓↙ + 同時按 2P
對手前方遠處	←↓↙ + 同時按 2K
對手後方近處	→↓↘ + 同時按 2P
對手後方遠處	→↓↘ + 同時按 2K
最大 HIT 數	–
攻擊效果	移動技
站立防禦	–
蹲下防禦	–
空中連續命中	–





Character

豪鬼 / GOUKI

●超必殺技 SUPER COMBO

滅殺豪波動

→↘↓↙←→↘↓↙←+P

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX		[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	6	8	蹲下防禦	○	○	○
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地	空中連續命中	○	○	○
站立防禦	○	○	○				



滅殺豪昇龍

↓↘→↓↘+P

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX		[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	6	8	蹲下防禦	○	○	○
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地	空中連續命中	○	○	○
站立防禦	○	○	○				



天魔豪斬空

跳躍中↓↘→↓↘→+P

	[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX		[illegible]	LV 2	LV3 or SP.MAX
最大 HIT 數	4	6	8	蹲下防禦	○	○	○
攻擊效果	吹飛+倒地	吹飛+倒地	吹飛+倒地	空中連續命中	○	○	○
站立防禦	○	○	○				



瞬獄殺(LV3&MAX 專用)

弱P、弱P、→、弱K、強P

最大 HIT 數	15
攻擊效果	倒地
站立防禦	—
蹲下防禦	—
空中連續命中	—





●特殊入力技 SPECIAL SKILL

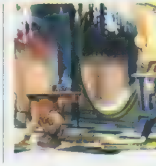
頭蓋破殺

→＋弱P	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×




くるぶしキック

↙＋強K	
最大HIT數	1
取消	○
超必取消	○
攻擊效果	後仰
站立防禦	×
蹲下防禦	○



天魔空刃腳

前方跳躍頂點時↓＋強K	
最大HIT數	1
取消	×
超必取消	×
攻擊效果	後仰
站立防禦	○
蹲下防禦	×




●投擲技 THROW SKILL

背負い投げ

投擲的距離內→或←＋強P



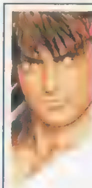
攻擊回數 1

巴投げ

投擲的距離內→或←＋強K



攻擊回數 1



2
RATIO

隆

RYU



站立



蹲下



防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



BACK STEP



DASH



RUN



平手(敗北)



倒地(敗北)



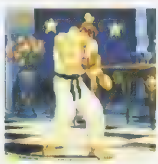
挑撥



敗北



氣絕



勝利姿勢 1



勝利姿勢 2





2 RATIO

八神庵
IORI YAGAMI



站立



蹲下



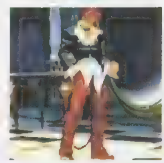
防禦(站立)



防禦(蹲下)



集氣



防禦崩壞(站立)



防禦崩壞(蹲下)



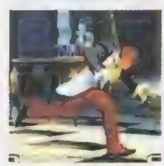
BACK STEP



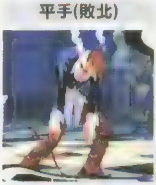
DASH



RUN



平手(敗北)



倒地(敗北)



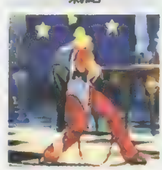
挑撥



敗北



氣絕



勝利姿勢 1



勝利姿勢 2



連続技篇

SUCCESSIVE TECHNIC



角色別連續技

雖然在這次「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」中分為 CAPCOM和SNK兩個GROOVE，但選擇哪一個 GROOVE 對所使用角色的性能上並不會有什麼影響，但是由於玩家所使用的GROOVE對各角色所能使用的連續技上卻有很大的差別，CAPCOM GROOVE 在對戰時可以依據狀況自由調整超必殺技的等級，因此在對戰時可以自行變化連續技的形態，而 SNK GROOVE 由於在體力值點滅的狀態下可以無限制的使用超必殺技，也因此可以做出一些 CAPCOM GROOVE 無法達成的連續技。致於 CAPCOM 和 SNK 兩個 GROOVE 到底哪一個較強一時之間也很取捨，最重要的是看玩家對哪一個 GROOVE 較得心應手，在對戰時選擇適合自己的 GROOVE 才是最重要的，以下為各位介紹各角色在兩個 GROOVE 所能使用的連續技。

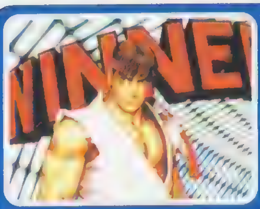


閱讀方法說明

1. 各角色名稱。
2. 各角適用 GROOVE、對空技、牽制技、繞背攻擊的介紹。
3. 使用CAPCOM GROOVE時可使用的連續技介紹。
4. 使用SNK GROOV時可使用的連續技介紹。
5. 連續技範例及連續圖片。

用語解說 WORDING EXPLAIN

J............斜跳
立.........站立
屈.........蹲下
近.........近距離
P..........拳
K..........腳
LV1......為 CAPCOM GROOVE 等級 1 的超必殺技
LV2......為 CAPCOM GROOVE 等級 2 的超必殺技
LV3......為 CAPCOM GROOVE 等級 3 的超必殺技
SP........為 SNK GROOVE 超必殺技計量表全滿時
MAX....為 SNK GROOVE 體力值點滅、超必殺技計量表全滿時



隆

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	屈強 P、立強 K、昇龍拳、真昇龍拳
牽制技	波動拳、くるぶしキック(↙+強 K)
繞背攻擊	J 強 K

- J 強 P 或強 K→近立強 P→波動拳、灼熱波動拳、龍卷旋風腳、LV1～LV3 真空波動拳、LV2～LV3 真空龍卷旋風腳
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→波動拳、灼熱波動拳、(弱)龍卷旋風腳、LV1～LV3 真空波動拳、LV2～LV3 真空龍卷旋風腳
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→波動拳、LV1～LV3 真空波動拳、LV2～LV3 真空龍卷旋風腳、真昇龍拳
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→波動拳、灼熱波動拳、LV1～LV3 真空波動拳
- J 強 P 或強 K→屈強 K→真昇龍拳(空中追打)也可以利用真空龍卷旋風腳追打但並不會全部命中
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→真昇龍拳(空中追打)也可以利用真空龍卷旋風腳追打但並不會全部命中
- J 強 P 或強 K 或近立強 P→(弱)昇龍拳→真・昇龍拳、LV3 真空龍卷旋風腳(空中追打) ※畫面端限定

SNK GROOVE

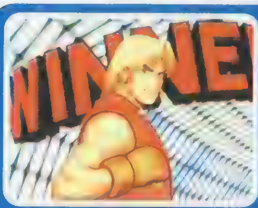
- J 強 P 或強 K→近立強 P→波動拳、灼熱波動拳、龍卷旋風腳、SP 或 MAX 真空波動拳、MAX 真空龍卷旋風腳
- J 強 P 或強 K→近立強 P→MAX 真空波動拳→SP 真空龍卷旋風腳 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→波動拳、灼熱波動拳、(弱)龍卷旋風腳、SP 或 MAX 真空波動拳、MAX 真空龍卷旋風腳
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→MAX 真空波動拳→SP 真空龍卷旋風腳 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→波動拳、SP 或 MAX 真空波動拳、MAX 真空龍卷旋風腳、真昇龍拳
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→波動拳、灼熱波動拳、SP 或 MAX 真空波動拳
- J 強 P 或強 K→屈強 K→真昇龍拳(空中追打)也可以利用真空龍卷旋風腳追打但並不會全部命中
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→真昇龍拳(空中追打)
  也可以利用真空龍卷旋風腳追打但並不會全部命中
- J 強 P 或強 K 或近立強 P→(弱)昇龍拳→真・昇龍拳、LV3 真空龍卷旋風腳(空中追打) ※畫面端限定

J 強 K→(弱)昇龍拳→真・昇龍拳(空中追打)





角色別連續技



肯

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	屈強 P、昇龍拳、神龍拳
牽制技	波動拳、くるぶしキック(↙+強 K)、立強 K
繞背攻擊	J 強 K

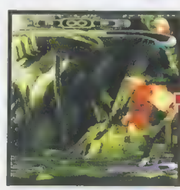
CAPCOM GROOVE

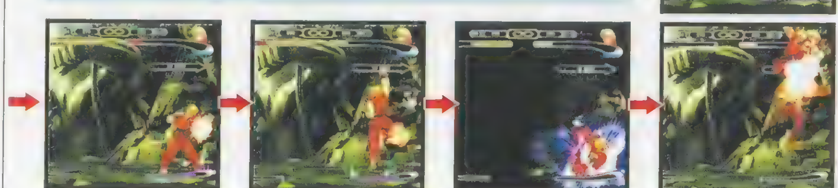
- J 強 P 或強 K→近立強 P→波動拳、(強)龍巻旋風腳、LV1～LV3 昇龍裂破、疾風迅雷腳
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→波動拳、(強)龍巻旋風腳、LV1～LV3 昇龍裂破、疾風迅雷腳
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→波動拳、LV1～LV3 昇龍裂破、疾風迅雷腳
- J 強 P 或強 K→屈強 K→LV1～LV3 神龍拳(空中追打)也可以利用昇龍裂破、疾風迅雷腳追打但並不會全部命中
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→LV1～LV3 神龍拳(空中追打)也可以利用昇龍裂破、疾風迅雷腳追打但並不會全部命中
- J 強 P 或強 K→近立強 P→(弱)昇龍拳→LV1 昇龍裂破(空中追打)→LV1～LV2 神龍拳(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P→(弱)昇龍拳→LV1 昇龍裂破(空中追打)→LV2 昇龍裂破(空中追打) ※畫面端以外
- J 強 P 或強 K→近立強 P→(弱)昇龍拳→LV1～LV3 昇龍裂破、LV1～LV3 神龍拳(空中追打) ※畫面端限定

SNKGROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→波動拳、(強)龍巻旋風腳、SP 或 MAX 昇龍裂破、疾風迅雷腳
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→波動拳、(強)龍巻旋風腳、SP 或 MAX 昇龍裂破、疾風迅雷腳
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→波動拳、SP 或 MAX 昇龍裂破、疾風迅雷腳
- J 強 P 或強 K→屈強 K→SP 或 MAX 神龍拳(空中追打)也可以利用昇龍裂破、疾風迅雷腳追打但並不會全部命中
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→SP 或 MAX 神龍拳(空中追打)也可以利用昇龍裂破、疾風迅雷腳追打但並不會全部命中
- J 強 P 或強 K→近立強 P→(弱)昇龍拳→SP 或 MAX 昇龍裂破、SP 或 MAX 神龍拳(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P→(弱)昇龍拳→SP 昇龍裂破(空中追打)→SP 神龍拳(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P→(弱)昇龍拳→(弱)SP 昇龍裂破→(強)昇龍裂破 ※畫面端附近

**J 強 P→近立強 P→(弱)昇龍拳→
MAX 神龍拳(空中追打)**







春麗

適用 GROOVE	SNK
對空技	近立強 K、天昇腳、氣功掌、霸山天昇腳
牽制技	立強 K、立強 P、低蹴打(↙+強 K)、氣功拳
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→氣功拳、LV1～LV3 千裂腳
- J 強 P 或強 K→近立強 P→LV1～LV3 千裂腳→天昇腳
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→LV1～LV3 千裂腳→天昇腳
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→LV1～LV2 千裂腳→天昇腳、LV1～LV2 氣功掌、LV1～LV2 霸山天昇腳
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 K→LV1～LV3 千裂腳、LV1～LV3 霸山天昇腳
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 K→LV1～LV2 千裂腳→天昇腳、LV1 霸山天昇腳、LV1 氣功掌 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈強 K→LV1～LV3 氣功掌、LV1～LV3 霸山天昇腳
- J 強 P 或強 K→屈強 K→LV1～LV2 氣功掌→LV1 霸山天昇腳
- LV1～LV2 氣功掌→天昇腳、LV1～LV2 霸山天昇腳 ※畫面端限定
- LV1 霸山天昇腳→LV2 霸山天昇腳 ※畫面端限定

SNK GROOVE

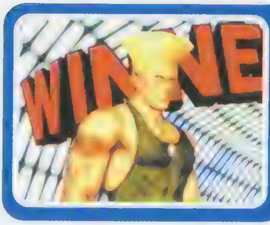
- J 強 P 或強 K→近立強 P→SP 或 MAX 千裂腳
- J 強 P 或強 K→近立強 P→MAX 千裂腳→天昇腳、SP 氣功掌、SP 霸山天昇腳
- J 強 P 或強 K→近立強 P→SP 或 MAX 千裂腳→天昇腳、SP 霸山天昇腳、SP 氣功掌 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→SP 或 MAX 千裂腳→天昇腳
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→SP 或 MAX 千裂腳→天昇腳、SP 氣功掌、SP 霸山天昇腳 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 K→SP 或 MAX 千裂腳、SP 或 MAX 霸山天昇腳
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 K→SP 或 MAX 千裂腳→天昇腳、SP 氣功掌、SP 霸山天昇腳(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈強 K→SP 或 MAX 氣功掌、SP 或 MAX 霸山天昇腳
- J 強 P 或強 K→屈強 K→SP 氣功掌→SP 霸山天昇腳(空中追打) ※畫面端限定
- SP 氣功掌→天昇腳、SP 霸山天昇腳(空中追打)
- (弱)SP 霸山天昇腳→(強)SP 霸山天昇腳(空中追打)

J 強 P→立弱 P→立弱 K→MAX 千裂腳→SP 霸山天昇腳(空中追打)





角色別連續技



凱爾

適用 GROOVE	SNK
對空技	屈強 P、近立強 K、サマーソルトキック、サマーソルトストライク
牽制技	立強 K、→或←+弱 K、→+強 P、↙+強 K、ソニックブーム
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

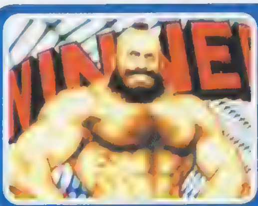
- J 強 P 或強 K→近立強 P→ソニックブーム→スピニングバックナックル(→+強 P)
  ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→サマーソルトキック、LV1～LV3 トータルワイプアウト、LV1～LV3 サマーソルトストライク
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→立弱 K→LV1～LV3 トータルワイプアウト、LV1～LV3 サマーソルトストライク
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→LV1～LV2 トータルワイプアウト→LV1～LV2 サマーソルトストライク
  ※畫面端限定

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→ソニックブーム→スピニングバックナックル
  ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→サマーソルトキック、SP 或 MAX トータルワイプアウト、SP 或 MAX サマーソルトストライク
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→SP 或 MAX トータルワイプアウト→SP サマーソルトストライク
  ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立(屈)弱 P→立(屈)弱 K→SP 或 MAX トータルワイプアウト、SP 或 MAX サマーソルトストライク
- J 強 P 或強 K→立(屈)弱 P→立(屈)弱 K→SP 或 MAX トータルワイプアウト→SP サマーソルトストライク
  ※畫面端限定

J 強 P→立弱 P→立弱 K→MAX トータルワイプアウト→SP サマーソルトストライク※畫面端限定





桑吉爾夫

適用 GROOVE	SNK
對空技	立弱 P、ダブルラリアット、エリアルロシアンスラム
牽制技	立強 P、屈強 P、屈強 K
繞背攻擊	フライングボディーアタック(跳躍中↓+強 P)

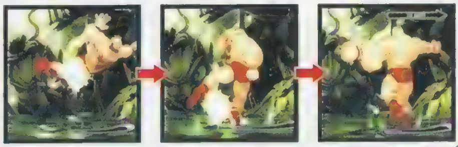
CAPCOM GROOVE

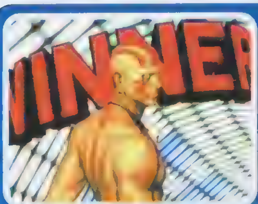
- J↓+強 P→屈弱 K→クイックダブルラリアット

SNK GROOVE

- J↓+強 P→屈弱 K→クイックダブルラリアット

J↓+強P→屈弱K→クイックダブルラリアット





塔爾錫

適用 GROOVE	SNK
對空技	立弱P、屈強K、手刀アッパー(←+強P)、合掌キック(←+強 K)、ヨガブラスト、ヨガボルケイノ
牽制技	立弱 P、立弱 K、立強 P、屈弱 P、屈強 P、ヨガファイア
繞背攻擊	無

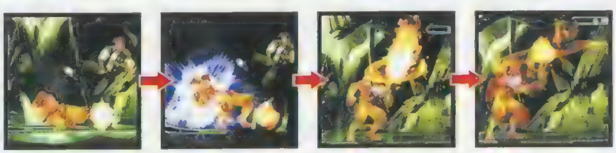
CAPCOM GROOVE

- 屈弱 K 或↙+弱 K→LV1～LV3 ヨガストリーム
- 屈強 K 或↙+強 K→LV1～LV3 ヨガボルケイノ
- 屈強 K 或↙+強 K→LV1 ヨガボルケイノ→LV2 ヨガボルケイノ ※畫面端限定
- ↙+強 P→ヨガファイア、LV1～LV3 ヨガストリーム
- J←+強 P→↙+強 K→LV1～LV3 ヨガボルケイノ
- J←+強 P→↙+強 K→LV1 ヨガボルケイノ→LV2 ヨガボルケイノ ※畫面端限定

SNK GROOVE

- 屈弱 K 或↙+弱 K→SP 或 MAX ヨガストリーム
- 屈強 K 或↙+強 K→SP 或 MAX ヨガボルケイノ
- ↙+強 P→ヨガファイア、SP 或 MAX ヨガストリーム
- J←+強 P→↙+強 K→SP 或 MAX ヨガボルケイノ

屈強 K→MAX ヨガボルケイノ



角色別連續技



E.本田

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	立強P、立強K、(弱)スーパー頭突き、スーパー百貫落とし
牽制技	立弱P、擴い蹴り(←或→+強K)
繞背攻擊	フライングスモウブレス(斜跳躍中↓+強K)

CAPCOM GROOVE

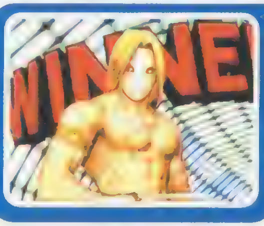
- J強P或強K→屈弱K→(強)スーパー頭突き、LV2～LV3鬼無雙
- フライングスモウブレス→屈弱K→(強)スーパー頭突き、LV2～LV3鬼無雙

SNK GROOVE

- J強P或強K→屈弱K→(強)スーパー頭突き、MAX鬼無雙
- フライングスモウブレス→屈弱K→(強)スーパー頭突き、MAX鬼無雙

J強P→立弱K→MAX鬼無雙





巴洛格

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	屈強P、スカーレットテラー、レッドインパクト、スカーレットミラージュ
牽制技	コンドルクロー(↙+強P)
繞背攻擊	J弱K

CAPCOM GROOVE

- J強P或強K→屈弱K→ローリングクリスタルフッシュ、スカーレットテラー、レッドインパクト、LV1～LV3スカーレットミラージュ
- J強P或強K→屈↙+強P→レッドインパクト、LV2～LV3スカーレットミラージュ

SNK GROOVE

- J強P或強K→屈弱K→ローリングクリスタルフッシュ、スカーレットテラー、レッドインパクト、SP或MAXスカーレットミラージュ
- J強P或強K→屈↙+強P→レッドインパクト、SP或MAXスカーレットミラージュ

コンドルクロー(屈↙+強P)→レッドインパクト





M.拜森

適用 GROOVE	SNK
對空技	屈強 P、バッファローヘッドバット
牽制技	立強 P、ダッシュ(グランド)ストレート
繞背攻擊	無

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→屈弱 P×1～2→ダッシュ(グランド)ストレート、ダッシュ(グランド)アッパー、バッファローヘッドバット、LV1～LV3 クレイジーバッファロー
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 P→ダッシュ(グランド)ストレート、ダッシュ(グランド)アッパー、バッファローヘッドバット、LV1～LV3 クレイジーバッファロー
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→ダッシュ(グランド)ストレート、ダッシュ(グランド)アッパー、LV1～LV3 クレイジーバッファロー

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→屈弱 P×1～2→ダッシュ(グランド)ストレート、ダッシュ(グランド)アッパー、バッファローヘッドバット、SP 或 MAX クレイジーバッファロー
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 P→ダッシュ(グランド)ストレート、ダッシュ(グランド)アッパー、バッファローヘッドバット、SP 或 MAX クレイジーバッファロー
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→ダッシュ(グランド)ストレート、ダッシュ(グランド)アッパー、SP 或 MAX クレイジーバッファロー

J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX クレイジーバッファロー





角色別連續技



布蘭卡

適用 GROOVE	CAPCOM
對空技	立強 P、立強 K、バーチカルローリング、ダイレクトライトニング、シャウトオフアース
牽制技	屈強 P、屈強 K、ビーストステップ(↙+強 K)
繞背攻擊	J 弱 K

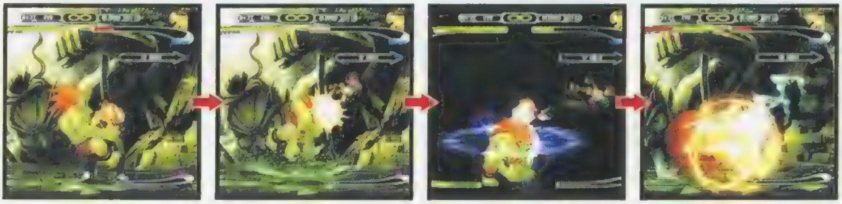
CAPCOM GROOVE

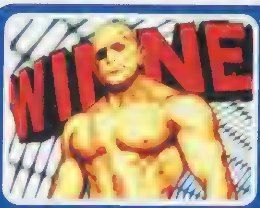
- J 強 P 或強 K→近立弱 K(1 段時)→ローリングアタック
- J 強 P 或強 K→ロッククラッシュ(1 段時)→ローリングアタック
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→ローリングアタック、LV1～LV3 ダイレクトライトニング
- ワイルドファング(P 投擲技)後→LV2～LV3 ダイレクトライトニング
- ワイルドファング(P 投擲技)後→LV2～LV3 シャウトオフアース ※書面端限定

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立弱 K(1 段時)→ローリングアタック
- J 強 P 或強 K→ロッククラッシュ(1 段時)→ローリングアタック
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→ローリングアタック、SP 或 MAX ダイレクトライトニング
- ワイルドファング(P 投擲技)後→MAX ダイレクトライトニング
- ワイルドファング(P 投擲技)後→SP 或 MAX シャウトオフアース ※書面端限定

ワイルドファング(P 投擲技)後→MAX ダイレクトライトニング





沙卡特

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	近立強 K、タイガーアッパーカット
牽制技	立強 K、屈強 P、タイガーテイル(↙+強 K)
繞背攻擊	J 弱 K

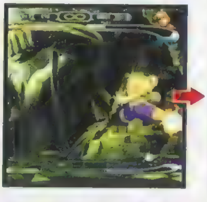
CAPCOM GROOVE

- J 強 K→立強 K(1 段時)→(グランド)タイガーショット、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、LV1～LV3 タイガージェノサイド、LV1～LV3 タイガーレイド
- J 強 K→立弱 K(1 段時)→(グランド)タイガーショット、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、LV1～LV3 タイガージェノサイド、LV1～LV3 タイガーレイド
- J 強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→(グランド)タイガーショットタイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、LV1～LV3 タイガージェノサイド、LV1～LV3 タイガーレイド
- J 強 K→屈弱 K→近立強 P→(グランド)タイガーショット、LV2～LV3 タイガージェノサイド、LV1～LV3 タイガーレイド
- J 強 K→屈強 P→LV1～LV3 タイガージェノサイド、LV1～LV3 タイガーレイド

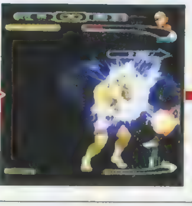
SNK GROOVE

- J強K→立強K(1 段時)→(グランド)タイガーショット、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、SP 或 MAX タイガージェノサイド、SP 或 MAX タイガーレイド
- J強K→立弱K(1 段時)→(グランド)タイガーショット、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、SP 或 MAX タイガージェノサイド、SP 或 MAX タイガーレイド
- J 強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→(グランド)タイガーショットタイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、SP 或 MAX タイガージェノサイド、SP 或 MAX タイガーレイド
- J 強 K→屈弱 K→近立強 P→(グランド)タイガーショット、MAX タイガージェノサイド、SP 或 MAX タイガーレイド
- J 強 K→屈強 P→SP 或 MAX タイガージェノサイド、SP 或 MAX タイガーレイド

J 強 K→屈強 P→MAX タイガージェノサイド



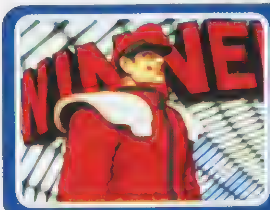








角色別連續技



貝卡

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	立強 P、屈強 P
牽制技	立強 K
繞背攻擊	J 強 K

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→屈強 K→LV1～LV3 ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→屈強 P→LV1～LV3 ハートブレイクディスピアー、LV1～LV3 ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→(弱)サイコインパクト、(弱)ダブルニープレス、LV1～LV3 ハートブレイクディスピアー、LV1～LV3 ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→(弱)ダブルニープレス、LV1～LV3 ハートブレイクディスピアー、LV1～LV3 ニープレスナイトメア

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→屈強 K→SP 或 MAX ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→屈強 P→SP 或 MAX ハートブレイクディスピアー、SP 或 MAX ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→(弱)サイコインパクト、(弱)ダブルニープレス、SP 或 MAX ハートブレイクディスピアー、SP 或 MAX ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→(弱)ダブルニープレス、SP 或 MAX ハートブレイクディスピアー、SP 或 MAX ニープレスナイトメア

J 強 K→立弱 P→立弱 K→立弱 P→MAX ハートブレイクディスピアー





櫻

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	立強 P、近立強 K、屈強 P、紅櫻拳、真空波動拳
牽制技	立強 K
繞背攻擊	J 強 K

CAPCOM GROOVE

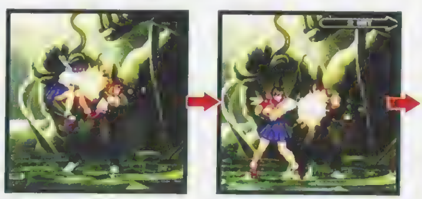
- J 強 P 或強 K→立強 P→紅櫻拳、春風連腳、LV1～LV3 真空波動拳、LV1～LV3 春一旋
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→LV1～LV3 真空波動拳、LV1～LV3 春一旋
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→立強 P→(強)紅櫻拳、LV1～LV3 真空波動拳、LV1～LV3 春一旋
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→立強 P→(強)紅櫻拳→立弱 P、(弱)紅櫻拳、LV1～LV3 真空波動拳
  ※畫面端時(強)紅櫻拳後無法追打
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P→(強)紅櫻拳→立弱 P、(弱)紅櫻拳、LV1～LV3 真空波動拳
  ※畫面端時(強)紅櫻拳後無法追打
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→(強)紅櫻拳→立弱 P、(弱)紅櫻拳、LV1～LV3 真空波動拳
  ※畫面端時(強)紅櫻拳後無法追打

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→立強 P→紅櫻拳、春風連腳、SP 或 MAX 真空波動拳、SP 或 MAX 春一旋
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→SP 或 MAX 真空波動拳、SP 或 MAX 春一旋
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→立強 P→(強)紅櫻拳、SP 或 MAX 真空波動拳、SP 或 MAX 春一旋
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→立強 P→(強)紅櫻拳→立弱 P、(弱)紅櫻拳、SP 或 MAX 真空波動拳
  ※畫面端時(強)紅櫻拳後無法追打
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P→(強)紅櫻拳→立弱 P、(弱)紅櫻拳、SP 或 MAX 真空波動拳
  ※畫面端時(強)紅櫻拳後無法追打
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→(強)紅櫻拳→立弱 P、(弱)紅櫻拳、SP 或 MAX 真空波動拳
  ※畫面端時(強)紅櫻拳後無法追打

備註:(強)紅櫻拳→立弱 P→真空波動拳也可以成為連續技但真空波動拳不會全部命中

J 強P→立弱P→立弱K→(強)紅櫻拳→MAX 真空波動拳(空中追打)





角色別連續技



倩咪

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	近立強 K、屈強 P、キャノンスパイク
牽制技	立強 K、トゥーバズソー(↙+強 K)
繞背攻擊	J 弱 K

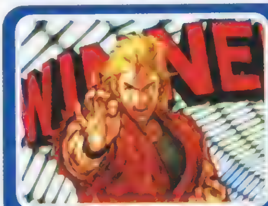
- 近立強 P→スパイラルアロー、キャノンスパイク、LV1～LV3 スピンドライブスマッシャー
- J 強 P 或強 K→近立強 P→スパイラルアロー、LV1～LV3 スピンドライブスマッシャー
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→スパイラルアロー、LV1～LV3 スピンドライブスマッシャー

SNK GROOVE

- 近立強 P→スパイラルアロー、キャノンスパイク、SP 或 MAX スピンドライブスマッシャー
- J 強 P 或強 K→近立強 P→スパイラルアロー、SP 或 MAX スピンドライブスマッシャー
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→スパイラルアロー、SP 或 MAX スピンドライブスマッシャー

J 強 P→屈弱 P→屈弱 K→MAX スピンドライブスマッシャー





阪崎良

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	屈強 P、立強 K、虎咆、暫烈拳、龍虎亂舞
牽制技	立弱 K、屈強 K、虎煌拳、空中虎煌拳
繞背攻擊	J 強 K

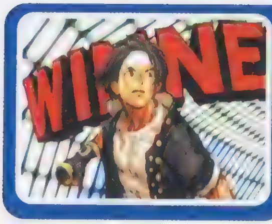
- 屈弱 P→屈強 P→虎煌拳、飛燕疾風腳、LV1～LV3 龍虎亂舞、LV1～LV3 霸王翔吼拳
- J 強 P 或強 K→近立強 P→虎煌拳、LV1～LV3 龍虎亂舞、LV1～LV3 霸王翔吼拳
- J 強 P 或強 K→屈強 P→虎煌拳、飛燕疾風腳、LV1～LV3 龍虎亂舞、LV1～LV3 霸王翔吼拳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV2～LV3 龍虎亂舞、LV1～LV3 霸王翔吼拳

SNK GROOVE

- 屈弱 P→屈強 P→虎煌拳、飛燕疾風腳、SP 或 MAX 龍虎亂舞、SP 或 MAX 霸王翔吼拳
- J 強 P 或強 K→近立強 P→虎煌拳、SP 或 MAX 龍虎亂舞、SP 或 MAX 霸王翔吼拳
- J 強 P 或強 K→屈強 P→虎煌拳、飛燕疾風腳、SP 或 MAX 龍虎亂舞、SP 或 MAX 霸王翔吼拳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX 龍虎亂舞、SP 或 MAX 霸王翔吼拳

J 強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX 龍虎亂舞





草薙京

適用 GROOVE	CAPCOM
對空技	屈強 P、百式・鬼燒き、LV3 裏百八式・大蛇薙
牽制技	立弱 K、屈強 K、百拾四式・荒咬み
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→百拾四式・荒咬み→百貳拾八式・九傷→百貳拾五式・七瀨
- J 強 P 或強 K→近立強 P→百式・鬼燒き、貳百拾貳式・琴月陽
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→LV3 最終決戰奧義“無式”
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→LV3 最終決戰奧義“無式”
- J 強 P 或強 K→LV3 裏百八式・大蛇薙

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→百拾四式・荒咬み→百貳拾八式・九傷→百貳拾五式・七瀨
- J 強 P 或強 K→近立強 P→百式・鬼燒き、貳百拾貳式・琴月陽
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→MAX 最終決戰奧義“無式”
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→MAX 最終決戰奧義“無式”
- J 強 P 或強 K→MAX 裏百八式・大蛇薙

J 強 P→立弱 P→屈弱 K→MAX 最終決戰奧義“無式”





八神庵

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	屈強 P、近立強 K、百式・鬼燒き、禁千貳百拾壹式・八稚女
牽制技	立強 K、百八式・闇擴い
繞背攻擊	外式・百合折り(跳躍中←+弱 K)

CAPCOM GROOVE

- 屈弱 K×1～3→(強)百貳拾七式・葵花×3、LV1～LV3 禁千貳百拾壹式・八稚女
- 近立弱 P→近立強 P→百貳拾七式・葵花×3、LV1～LV3 禁千貳百拾壹式・八稚女
- J 強 P 或強 K→近立(屈)強 P→百貳拾七式・葵花×3、百式・鬼燒き、貳百拾貳式・琴月陰、LV1～LV3 禁千貳百拾壹式・八稚女
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈弱 P→百貳拾七式・葵花×3、LV1～LV3 禁千貳百拾壹式・八稚女
- 外式・百合折り→近立弱 P→近立(屈)強 P→百貳拾七式・葵花×3、LV1～LV3 禁千貳百拾壹式・八稚女
- 屑風→立強 P→(強)百貳拾七式・葵花×3、LV1～LV3 禁千貳百拾壹式・八稚女

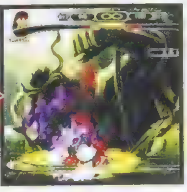
SNK GROOVE

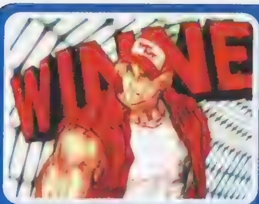
- 屈弱 K×1～3→(強)百貳拾七式・葵花×3、SP 或 MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女
- 近立弱 P→近立強 P→百貳拾七式・葵花×3、SP 或 MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女
- J 強 P 或強 K→近立(屈)強 P→百貳拾七式・葵花×3、百式・鬼燒き、貳百拾貳式・琴月陰、SP 或 MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈弱 P→百貳拾七式・葵花×3、SP 或 MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女
- 外式・百合折り→近立弱 P→近立(屈)強 P→百貳拾七式・葵花×3、SP 或 MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女
- 屑風→立強 P→(強)百貳拾七式・葵花×3、SP 或 MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女

外式・百合折り→近立弱P→近立強 P→MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女







泰瑞

適用 GROOVE	SNK
對空技	ライジングアッパー(↘+強 P)、ライジングタックル、クラックシュート
牽制技	立弱 K、立強 K、パワーウエイブ
繞背攻擊	無

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→バーンナックル、クラックシュート、LV1～LV3 パワーゲイザー、LV1～LV3 バスターウルフ
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→LV1～LV2 バスターウルフ→屈強 P、クラックシュート、ライジングタックル、LV1 パワーゲイザー ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→LV1～LV2 バスターウルフ→LV1 パワーゲイザー
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→LV1 バスターウルフ→屈強 P→LV2 パワーゲイザー ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→LV3 バスターウルフ→屈強 P、クラックシュート、ライジングタックル ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV2～LV3 バスターウルフ
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV2 バスターウルフ→LV1 パワーゲイザー
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV3 バスターウルフ→屈強 P、クラックシュート、ライジングタックル ※畫面端限定

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→バーンナックル、クラックシュート、SP 或 MAX パワーゲイザー、SP 或 MAX バスターウルフ
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→SP 或 MAX バスターウルフ→屈強 P、クラックシュート、ライジングタックル、SP パワーゲイザー ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→SP 或 MAX バスターウルフ→SP パワーゲイザー
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX バスターウルフ
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX バスターウルフ→屈強 P、クラックシュート、ライジングタックル、SP パワーゲイザー ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX バスターウルフ→SP パワーゲイザー

備註:在畫面端以外時バスターウルフ的 LV 越高空中追打パワーゲイザー越容易

J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)→MAX バスターウルフ→SP パワーゲイザー





角色別連續技



不知火舞

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	對空扇子突き(→+強 P)
牽制技	立弱 P、屈弱 P、花蝶扇
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

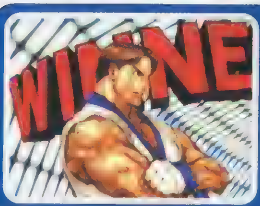
- J 強 P 或強 K→LV1～LV3 不知火流奧義紅朱雀
- 屈強 K→LV1～LV3 超必殺忍蜂(空中追打)
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P→花蝶扇、龍炎舞、必殺忍蜂、LV1～LV3 超必殺忍蜂
- J 強 P 或強 K→立弱 K→立強 P→花蝶扇、龍炎舞、必殺忍蜂、LV1～LV3 超必殺忍蜂
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→龍炎舞、必殺忍蜂、LV1～LV3 超必殺忍蜂

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→SP 或 MAX 不知火流奧義紅朱雀
- 屈強 K→SP 或 MAX 超必殺忍蜂(空中追打)
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P→花蝶扇、龍炎舞、必殺忍蜂、SP 或 MAX 超必殺忍蜂
- J 強 P 或強 K→立弱 K→立強 P→花蝶扇、龍炎舞、必殺忍蜂、SP 或 MAX 超必殺忍蜂
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→龍炎舞、必殺忍蜂、SP 或 MAX 超必殺忍蜂

J 強 P→屈弱 P→屈弱 K→MAX 超必殺忍蜂





金卡法

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	屈強 P、飛燕斬
牽制技	立弱 K、立強 K、屈強 K
繞背攻擊	J 強 K

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→LV1～LV3 鳳凰天舞腳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→飛燕斬、LV1～LV3 鳳凰腳
- J 強 P 或強 K→立強 P(1 段目)或屈強 P→LV1～LV3 鳳凰腳
- 霸氣腳→LV1～LV3 鳳凰腳

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→SP 或 MAX 鳳凰天舞腳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→飛燕斬、SP 或 MAX 鳳凰腳
- J 強 P 或強 K→立強 P(1 段目)或屈強 P→SP 或 MAX 鳳凰腳
- 霸氣腳→LV1～LV3 鳳凰腳

J 強 K→屈弱 K→屈弱 P→
MAX 鳳凰腳





角色別連續技



基斯

適用 GROOVE	SNK
對空技	屈強 P、レイジングストーム
牽制技	立弱 K、立強 K、烈風拳
繞背攻擊	J 弱 K

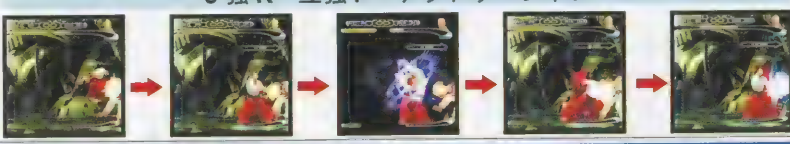
CAPCOM GROOVE

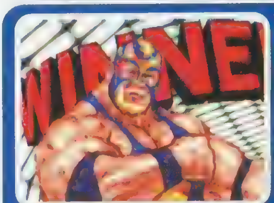
- J 強 P 或強 K→近立強 P→烈風拳、デッドリーレイブ
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→LV1～LV3 レイジングストーム
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→デッドリーレイブ
- J 強 P 或強 K→立強 P→デッドリーレイブ

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→烈風拳、デッドリーレイブ
- J 強 P 或強 K→立強 P→デッドリーレイブ→SP レイジングストーム ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→SP 或 MAX レイジングストーム
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→デッドリーレイブ
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→デッドリーレイブ→SP レイジングストーム ※畫面端限定

J 強 K→立強 P→デッドリーレイブ





雷電

適用 GROOVE	SNK
對空技	屈強 P、毒霧、ファイヤーブレス
牽制技	立強 P
繞背攻擊	フライングボディーアタック(斜跳躍中↙或↓或↘+強 P)

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→屈強 P→(弱)毒霧、スーパードロップキック、ライデンコンビネーション・ボディブロー、LV1～LV3 ファイヤーブレス
- J 強 P 或強 K→屈強 P→ライデンコンビネーション・ボディブロー→ヘッドバッド→LV2～LV3 ファイヤーブレス
- J 強 P 或強 K→屈強 P→(弱)毒霧→LV2～LV3 ファイヤーブレス ※畫面端限定

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→屈強 P→(弱)毒霧、スーパードロップキック、ライデンコンビネーション・ボディブロー、SP 或 MAX ファイヤーブレス
- J 強 P 或強 K→屈強 P→ライデンコンビネーション・ボディブロー→ヘッドバッド→MAX ファイヤーブレス
- J 強 P 或強 K→屈強 P→(弱)毒霧→MAX ファイヤーブレス ※畫面端限定

J 強 K→屈強 P→(弱)毒霧→MAX ファイヤーブレス※畫面端限定





山崎龍二

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	屈強 P、ギロチン
牽制技	立強 K、蛇使い上・中・下段
繞背攻擊	無

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→立強 P→蛇使い中段、蛇使い下段、裁きの匕首、LV3 ギロチン
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→LV1～LV3 ギロチン
- J 強 P 或強 K→屈強 K→LV2～LV3 ギロチン
- 近立強 K(1 段目)→LV1～LV3 ギロチン

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→立強 P→蛇使い中段、蛇使い下段、裁きの匕首、MAX ギロチン
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→SP 或 MAX ギロチン
- J 強 P 或強 K→屈強 K→MAX ギロチン
- 近立強 K(1 段目)→SP 或 MAX ギロチン

J 強 K→屈強 K→MAX ギロチン





魯卡爾

適用 GROOVE	CAPCOM
對空技	立強 K、ジェノサイドカッター、ギガンテックプレッシャー
牽制技	立強 P、立強 K、屈強 K
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

- J強P或強K→立(屈)強P或立強K→ジェノサイドカッター、ゴッドプレス、LV1～LV3 ギガンテックプレッシャー、LV1～LV3 ジェノサイド・ヘブン
- J 強 P 或強 K→屈弱 K×1～3→LV1～LV3 ギガンテックプレッシャー、LV1～LV3 ジェノサイド・ヘブン
- J 強 P 或強 K→屈強 K→LV2 ジェノサイド・ヘブン(空中追打)

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P 或立強 K→ジェノサイドカッター、ゴッドプレス、SP 或 MAX ギガンテックプレッシャー、SP 或 MAX ジェノサイド・ヘブン
- J 強 P 或強 K→屈弱 K×1～3→SP 或 MAX ギガンテックプレッシャー、SP 或 MAX ジェノサイド・ヘブン

J 強 K→屈弱 K→立弱 K→MAX ギガンテックプレッシャー





拜斯

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	立強 K、屈強 P
牽制技	立強 P、立弱 K、ディーサイド
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

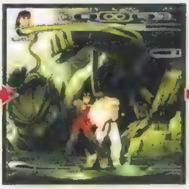
- (強)ゴアフェスト→トランキュリティー
- J 弱 P 或弱 K→レイヴナス
- J 強 P 或強 K→立強 P→ディーサイド
- 屈弱 P→立強 P→ディーサイド
- 繞背 J 弱 K→屈弱 P→立強 P→ディーサイド

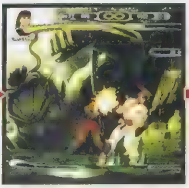
SNK GROOVE

- (強)ゴアフェスト→トランキュリティー
- J 弱 P 或弱 K→レイヴナス
- J 強 P 或強 K→立強 P→ディーサイド
- 屈弱 P→立強 P→ディーサイド
- 繞背 J 弱 K→屈弱 P→立強 P→ディーサイド

繞背 J 弱 K→立弱 P→立強 P→ディーサイド

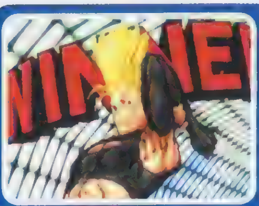












二階堂紅丸

適用 GROOVE	SNK
對空技	雷光拳、電影スパーク
牽制技	立強 P、立強 K、屈強 K
繞背攻擊	J 弱 K

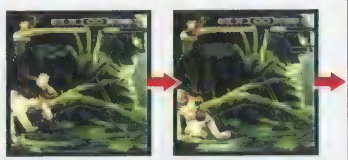
CAPCOM GROOVE

- 屈弱 K×1～3→居合い蹴り、LV1～LV3 雷光拳、LV1～LV3 電影スパーク
- 屈弱 P 或屈弱 K→立強 P 或立強 K→雷靭拳、居合い蹴り、真空片手駒、LV1～LV3 雷光拳、LV1～LV3 電影スパーク
- 屈弱 P 或屈弱 K→立強 P 或立強 K→LV1 雷光拳→LV2 雷光拳 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立強 P 或立強 K→雷靭拳、居合い蹴り、真空片手駒、LV1～LV3 雷光拳、LV1～LV3 電影スパーク
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K→屈強 K→LV1～LV3 雷光拳(空中追打)
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K→屈強 K→LV1 雷光拳→LV2 雷光拳 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立強 P→LV3 雷光拳、LV1～LV3 電影スパーク
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈強 P→LV3 雷光拳、LV1～LV3 電影スパーク
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K 或屈強 P→LV1 雷光拳→LV2 雷光拳 ※畫面端限定
- キャッチアンドシュート(K 投擲技)後→LV3 雷光拳 ※畫面端限定

SNK GROOVE

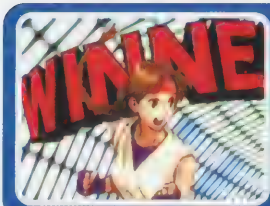
- 屈弱 K×1～3→居合い蹴り、SP 或 MAX 雷光拳、SP 或 MAX 電影スパーク
- 屈弱 P 或屈弱 K→立強 P 或立強 K→雷靭拳、居合い蹴り、真空片手駒、SP 或 MAX 雷光拳、SP 或 MAX 電影スパーク
- 屈弱 P 或屈弱 K→立強 P 或立強 K→(弱)SP 雷光拳→(強)SP 雷光拳 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立強 P 或立強 K→雷靭拳、居合い蹴り、真空片手駒、SP 或 MAX 雷光拳、SP 或 MAX 電影スパーク
- J 強 P 或強 K→立強 P 或立強 K→(弱)SP 雷光拳→(強)雷光拳 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K→屈強 K→SP 或 MAX 雷光拳(空中追打)
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K→屈強 K→(弱)SP 雷光拳→(強)雷光拳 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立強 P→MAX 雷光拳、SP 或 MAX 電影スパーク
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈強 P→MAX 雷光拳、SP 或 MAX 電影スパーク
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K 或屈強 P→(弱)SP 雷光拳→(強)雷光拳 ※畫面端限定
- キャッチアンドシュート(K 投擲技)後→MAX 雷光拳 ※畫面端限定

J 強 K→屈強 P→(弱)SP 雷光拳→(強)SP 雷光拳※畫面端限定





角色別連續技



阪崎百合

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	立強 P、屈強 P、空牙
牽制技	立弱 K、立強 K、虎煌拳
繞背攻擊	J 強 K

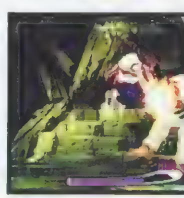
CAPCOM GROOVE

- 近立強 P→虎煌拳、(弱)百裂びんた、(強)空牙、LV1～LV3 霸王翔吼拳、LV1～LV3 飛燕烈孔
- 近立強 P→(強)空牙→裏空牙
- 近立弱 P→近立弱 K→(強)空牙→裏空牙
- 近立弱 P→近立弱 K→(弱)虎煌拳、(強)空牙、(弱)百裂びんた、LV1～LV3 霸王翔吼拳、LV1～LV3 飛燕烈孔
- 立弱 P 或屈弱 P→立強 P 或立強 K→LV1～LV3 霸王翔吼拳、LV1～LV3 飛燕烈孔
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→LV1～LV3 霸王翔吼拳、LV1～LV3 飛燕烈孔

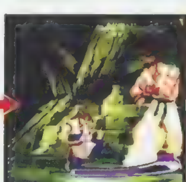
SNK GROOVE

- 近立強 P→虎煌拳、(弱)百裂びんた、(強)空牙、SP 或 MAX 霸王翔吼拳、SP 或 MAX 飛燕烈孔
- 近立強 P→(強)空牙→裏空牙
- 近立弱 P→近立弱 K→(強)空牙→裏空牙
- 近立弱P→近立弱K→(弱)虎煌拳、(強)空牙、(弱)百裂びんた、SP或MAX霸王翔吼拳、SP或MAX飛燕烈孔
- 立弱 P 或屈弱 P→立強 P 或立強 K→SP 或 MAX 霸王翔吼拳、SP 或 MAX 飛燕烈孔
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→SP 或 MAX 霸王翔吼拳、SP 或 MAX 飛燕烈孔

J 強 P→屈弱 P→屈弱 K→MAX 飛燕烈孔

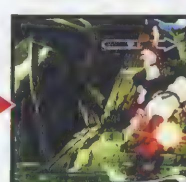


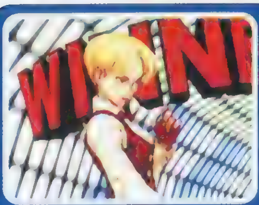












金格

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	近立強P、屈強P、立強K、サイレントフラッシュ
牽制技	立強P、立弱K、屈強K、ベノムストライク、ダブルストライク
繞背攻擊	無

CAPCOM GROOVE

- 屈強 K→サブライズロズ、LV1～LV3 サイレントフラッシュ(空中追打)
- 近立強 P 或屈強 P→ベノムストライク、ダブルストライク、(強)トラップショット、トルネードキック、LV3 イリュージョンダンス、LV1～LV3 サイレントフラッシュ
- 近立強 P 或屈強 P→(強)トラップショット→サブライズロズ、LV1～LV3 サイレントフラッシュ(空中追打) ※畫面端限定
- 立弱 P→立弱 K→(弱)トラップショット→サブライズロズ、LV1～LV3 サイレントフラッシュ(空中追打) ※畫面端限定
- J強P或強K→立弱P或立弱K→(弱)トラップショット、トルネードキック、LV1～LV3サイレントフラッシュ
- J強P或強K→立弱P或立弱K→(弱)トラップショット→サブライズロズ、LV1～LV3 サイレントフラッシュ(空中追打) ※畫面端限定
- ホールドラッシュ(P投擲技後)→サブライズロズ、LV1～LV3 サイレントフラッシュ(空中追打)※畫面端限定

SNK GROOVE

- 屈強 K→サブライズロズ、SP 或 MAX サイレントフラッシュ(空中追打)
- 近立強 P 或屈強 P→ベノムストライク、ダブルストライク、(強)トラップショット、トルネードキック、MAX イリュージョンダンス、SP 或 MAX サイレントフラッシュ
- 近立強 P 或屈強 P→(強)トラップショット→サブライズロズ、SP 或 MAX サイレントフラッシュ(空中追打) ※畫面端限定
- 立弱 P→立弱 K→(弱)トラップショット→サブライズロズ、SP 或 MAX サイレントフラッシュ(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→(弱)トラップショット、トルネードキック、SP 或 MAX サイレントフラッシュ
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→(弱)トラップショット→サブライズロズ、SP 或 MAX サイレントフラッシュ(空中追打) ※畫面端限定
- ホールドラッシュ(P 投擲技後)→サブライズロズ、SP 或 MAX サイレントフラッシュ(空中追打) ※畫面端限定

J強K→屈弱P→立弱K→MAXサイレントフラッシュ



角色別連續技



殺意波動覺醒後的隆

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	屈強 P、立強 K、昇龍拳
牽制技	波動拳、くるぶしキック(↙+強 K)
繞背攻擊	J 強 K

CAPCOM GROOVE

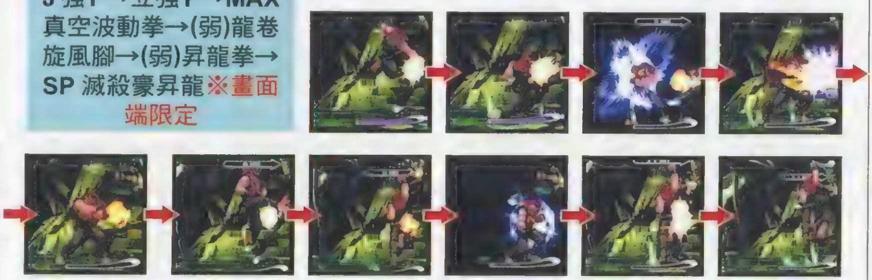
- J 強 P 或強 K→近立強 P→波動拳、灼熱波動拳、昇龍拳、龍卷旋風腳、LV1～LV3 真空波動拳、LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→近立強 P→昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→近立強 P→龍卷旋風腳→昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→波動拳、灼熱波動拳、龍卷旋風腳、LV1～LV3 真空波動拳、LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→龍卷旋風腳→昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P 或屈弱 K→LV2～LV3 真空波動拳→昇龍拳、龍卷旋風腳※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P 或屈弱 K→LV2 真空波動拳→(弱)昇龍拳→LV1 滅殺豪昇龍※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P 或屈弱 K→LV2 真空波動拳→(弱)龍卷旋風腳→(弱)昇龍拳→LV1 滅殺豪昇龍 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P 或屈弱 K→LV1 真空波動拳→LV1～LV2 滅殺豪昇龍 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→波動拳、(強)龍卷旋風腳、LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→(強)龍卷旋風腳→昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈強 K→(弱)龍卷旋風腳→昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→(弱)龍卷旋風腳→昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→波動拳、灼熱波動拳、昇龍拳、龍卷旋風腳、SP 或 MAX 真空波動拳、SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→近立強 P→昇龍拳→SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→近立強 P→龍卷旋風腳→昇龍拳→SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→波動拳、灼熱波動拳、龍卷旋風腳、SP 或 MAX 真空波動拳、SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→龍卷旋風腳→昇龍拳→SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P 或屈弱 K→MAX 真空波動拳→昇龍拳、龍卷旋風腳、SP 滅殺豪昇龍 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P 或屈弱 K→MAX 真空波動拳→(弱)昇龍拳→SP 滅殺豪昇龍 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P 或屈弱 K→MAX 真空波動拳→(弱)龍卷旋風腳→(弱)昇龍拳→SP 滅殺豪昇龍 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P 或屈弱 K→SP 真空波動拳→SP 滅殺豪昇龍 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→波動拳、(強)龍卷旋風腳、SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→(強)龍卷旋風腳→昇龍拳→SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈強 K→(弱)龍卷旋風腳→昇龍拳→SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→(弱)龍卷旋風腳→昇龍拳→SP 或 MAX 滅殺豪昇龍

備註:連續技中昇龍拳後空中追打 LV1～LV3 滅殺豪昇龍時最好在畫面端使用，否則命中次數會減少很多。

J 強 P→立強 P→MAX 真空波動拳→(弱)龍卷旋風腳→(弱)昇龍拳→SP 滅殺豪昇龍※畫面端限定





肯

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	屈強 P、昇龍拳、大外回し蹴り
牽制技	波動拳、くるぶしキック(↙+強 K)、立強 K
繞背攻擊	J 強 K

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→波動拳、昇龍拳、(強)龍巻旋風脚、鉈落とし蹴り、鎌擄い蹴り、LV1～LV3 昇龍裂破
- J 強 P 或強 K→近立強 P→(弱)昇龍拳→LV1 昇龍裂破(空中追打)→LV2 昇龍裂破(空中追打)
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→波動拳、龍巻旋風脚、鉈落とし蹴り、鎌擄い蹴り、大外回し蹴り、LV1～LV3 昇龍裂破
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→波動拳、(強)龍巻旋風脚、LV1～LV3 昇龍裂破
- J 強 P 或強 K→屈強 K→LV1 昇龍裂破(空中追打)→LV2 昇龍裂破(空中追打) ※畫面端以外
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→LV1 昇龍裂破(空中追打)→LV2 昇龍裂破(空中追打) ※畫面端以外
- J 強 P 或強 K 或近立強 P→(弱)昇龍拳→LV1 昇龍裂破(空中追打)→LV2 昇龍裂破(空中追打) ※畫面端以外
- J 強 P 或強 K 或近立強 P→(弱)昇龍拳→LV1～LV3 昇龍裂破、LV1～LV3 神龍拳(空中追打)

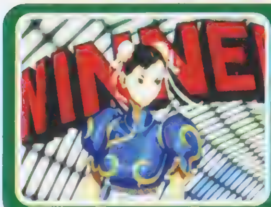
SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→波動拳、昇龍拳、(強)龍巻旋風脚、鉈落とし蹴り、鎌擄い蹴り、SP 或 MAX 昇龍裂破
- J 強 P 或強 K→近立強 P→(弱)昇龍拳→(弱)SP 昇龍裂破(空中追打)→(強)SP 昇龍裂破 ※畫面端附近
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→波動拳、龍巻旋風脚、鉈落とし蹴り、鎌擄い蹴り、大外回し蹴り、SP 或 MAX 昇龍裂破
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→波動拳、(強)龍巻旋風脚、SP 或 MAX 昇龍裂破
- J 強 P 或強 K→屈強 K→(弱)SP 昇龍裂破→(強)SP 昇龍裂破 ※畫面端附近
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→(弱)SP 昇龍裂破→(強)SP 昇龍裂破 ※畫面端附近
- J 強 P 或強 K 或近立強 P→(弱)昇龍拳→SP 或 MAX 昇龍裂破
- J 強 P 或強 K 或近立強 P→(弱)昇龍拳→(弱)SP 昇龍裂破(空中追打)→(強)SP 昇龍裂破 ※畫面端附近

J 強 P→近立強 P→(弱)昇龍拳→(弱)SP 昇龍裂破(空中追打)→(強)SP 昇龍裂破(空中追打)※畫面端附近



角色別連續技



春麗

適用 GROOVE	SNK
對空技	近立強 K、スピニングバードキック、スピニングホーネットキック
牽制技	立強 K、立強 P、低蹴打(↙+強 K)
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P 或立強 K→LV1～LV3 千裂腳
- J 強 P 或強 K→近立強 P 或立強 K→LV1～LV2 千裂腳→LV1 スピニングホーネットキック
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→LV1～LV3 千裂腳
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→LV1～LV2 千裂腳→LV1 スピニングホーネットキック
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 K→LV1～LV3 千裂腳
- J 強 P 或強 K→屈強 K→LV1～3 スピニングホーネットキック

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P 或立強 K→SP 或 MAX 千裂腳
- J 強 P 或強 K→近立強 P 或立強 K→SP 或 MAX 千裂腳→SP スピニングホーネットキック ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→SP 或 MAX 千裂腳
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→SP 或 MAX 千裂腳→SP スピニングホーネットキック ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 K→SP 或 MAX 千裂腳、SP 或 MAX スピニングホーネットキック
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 K→SP 或 MAX 千裂腳→SP スピニングホーネットキック ※畫面端限定

**J 強 P→立弱 P→立弱 K→MAX 千裂腳→
SP スピニングホーネットキック**





凱爾

適用 GROOVE	SNK
對空技	屈強 P、近立強 K、サマーソルトキック、サマーソルトストライク
牽制技	立強 K、スピニングバックナックル(→+強 P)、スライドキック(↙+強 K)、ソニックブーム
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

- 屈弱 P→屈↙+強 P→ソニックブーム、サマーソルトキック
- 屈弱 P→屈↙+強 P→ソニックブーム→立強 P
- J 強 P 或強 K→近立強 P→ソニックブーム→スピニングバックナックル ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→サマーソルトキック、LV1～LV3 サマーソルトストライク
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→立弱 K→LV1～LV3 サマーソルトストライク
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈↙+強 P→LV1～LV3 サマーソルトストライク

SNK GROOVE

- 屈弱 P→屈↙+強 P→ソニックブーム、サマーソルトキック
- 屈弱 P→屈↙+強 P→ソニックブーム→立強 P、スピニングバックナックル ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P→ソニックブーム→スピニングバックナックル ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→サマーソルトキック、SP 或 MAX サマーソルトストライク
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→立弱 K→SP 或 MAX サマーソルトストライク
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈↙+強 P→SP 或 MAX サマーソルトストライク





桑吉爾夫

適用 GROOVE	SNK
對空技	立弱 P、ダブルラリアット
牽制技	立強 P、屈強 P、屈強 K
繞背攻擊	フライングボディーアタック(跳躍中↓+強 P)

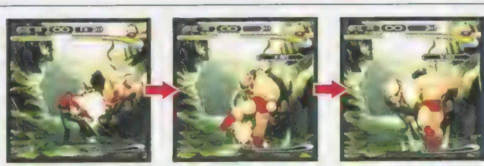
CAPCOM GROOVE

- J↓+強 P→立(屈)弱 K→クイックダブルラリアット

SNK GROOVE

- J↓+強 P→立(屈)弱 K→クイックダブルラリアット

フライングボディーアタック→立弱K→クイックダブルラリアット



角色別連續技



塔爾錫

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	立弱P、近立強K、屈強K、ヨガブラスト、ヨガテンペスト
牽制技	立弱P、立弱K、立強P、屈弱P、屈強P、ダブルズームストレート(→+強P)、ヨガファイア
繞背攻擊	無

CAPCOM GROOVE

- 近立強P(1段時)→ヨガファイア、(弱)ヨガフレイム
- 屈強P→ヨガファイア、(弱)ヨガフレイム
- 立強P(2段時)或屈強P或屈強K→LV1～LV3ヨガテンペスト
- 立強P(2段時)或屈強P或屈強K→LV2ヨガテンペスト→LV1ヨガテンペスト ※畫面端限定
- 立強P(2段時)或屈強P或屈強K→LV1ヨガテンペスト→LV2ヨガテンペスト
- 立強P(2段時)或屈強P或屈強K→LV1ヨガテンペスト→LV1ヨガテンペスト ※畫面端限定

SNK GROOVE

- 近立強P(1段時)→ヨガファイア、(弱)ヨガフレイム
- 屈強P→ヨガファイア、(弱)ヨガフレイム
- 立強P(2段時)或屈強P或屈強K→SP或MAXヨガテンペスト
- 立強P(2段時)或屈強P或屈強K→(弱)SPヨガテンペスト→(強)SPヨガテンペスト ※畫面端限定
- 立強P(2段時)或屈強P或屈強K→MAXヨガテンペスト→SPヨガテンペスト ※畫面端限定

立強P(2段時)→MAXヨガテンペスト→SPヨガテンペスト※畫面端限定





E.本田

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	立強P、立強K、(弱)スーパー頭突き、スーパー百貫落とし
牽制技	立弱P、擸い蹴り(←或→+強K)
繞背攻擊	フライングスモウブレス(斜跳躍中↓+強K)

CAPCOM GROOVE

- J強P或強K→屈弱K→(強)スーパー頭突き、LV2～LV3鬼無雙
- J強P或強K→四股蹴り(1段時)→(強)スーパー頭突き、LV1～LV3鬼無雙
- J強P或強K→四股蹴り(2段時)→LV1～LV3鬼無雙
- フライングスモウブレス→屈弱K→(強)スーパー頭突き、LV2～LV3鬼無雙

SNK GROOVE

- J強P或強K→屈弱K→(強)スーパー頭突き、MAX鬼無雙
- J強P或強K→四股蹴り(1段時)→(強)スーパー頭突き、SP或MAX鬼無雙
- J強P或強K→四股蹴り(2段時)→SP或MAX鬼無雙
- フライングスモウブレス→屈弱K→(強)スーパー頭突き、MAX鬼無雙

J強P→四股蹴り(2段時)→MAX鬼無雙





布蘭卡

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	立強P、立強K、グランドシェイブローリング
牽制技	屈強P、屈強K、ビーストステップ(↙+強K)
繞背攻擊	J弱K

CAPCOM GROOVE

- J強P或強K→近立弱K(1段時)→ローリングアタック
- J強P或強K→ロッククラッシュ(1段時)→ローリングアタック
- J強P或強K→屈弱K→屈↙+強K→ローリングアタック

SNK GROOVE

- J強P或強K→近立弱K(1段時)→ローリングアタック
- J強P或強K→ロッククラッシュ(1段時)→ローリングアタック
- J強P或強K→屈弱K→屈↙+強K→ローリングアタック

J強P或強K→ロッククラッシュ(1段時)→ローリングアタック





M.拜森

適用 GROOVE	SNK
對空技	屈強 P
牽制技	立強 P、ダッシュストレート
繞背攻擊	無

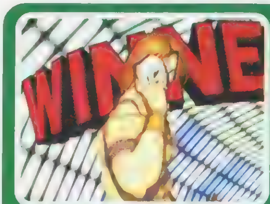
- J強P或強K→屈弱P×1～2→ダッシュストレート、ダッシュアッパー、LV1～LV3クレイジーバッファロー
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 P→ダッシュストレート、ダッシュアッパー、LV1～LV3 クレイジーバッファロー
- J強P或強K→屈弱P→屈弱K→ダッシュストレート、ダッシュアッパー、LV1～LV3クレイジーバッファロー

SNK GROOVE

- J強P或強K→屈弱P×1～2→ダッシュストレート、ダッシュアッパー、SP或MAXクレイジーバッファロー
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 P→ダッシュストレート、ダッシュアッパー、SP 或 MAX クレイジーバッファロー
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→ダッシュストレート、ダッシュアッパー、SP 或 MAX クレイジーバッファロー

J 強 P→屈弱 P→屈弱 K→MAX クレイジーバッファロー





巴洛格

適用 GROOVE	SNK
對空技	屈強 P、スカーレットテラー
牽制技	スコーピオンテイル(←+弱 K)、ドラゴンウィップ(↙+強 K)
繞背攻擊	J 強 K

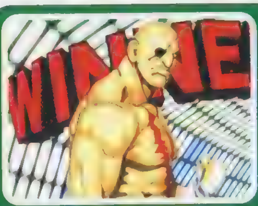
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K→ローリングクリスタルフッシュ、スカーレットテラー

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K→ローリングクリスタルフッシュ、スカーレットテラー

J 強 P→屈弱 K→ローリングクリスタルフッシュ





沙卡特

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	近立強 K、タイガーアッパーカット
牽制技	立強 K、屈強 P
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

- J 強 K→立強 P→(グランド)タイガーショット、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、LV1～LV3(グランド)タイガーキャノン
- J 強 K→立強 K(1 段時)→(グランド)タイガーショット、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、LV1～LV3(グランド)タイガーキャノン
- J 強 K→立弱 K(1 段時)→(グランド)タイガーショット、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、LV1～LV3(グランド)タイガーキャノン
- J 強 K→屈強 P→LV1～LV3(グランド)タイガーキャノン
- 繞背 J 弱 K→近立弱 P 或屈弱 K→近立強 P→(グランド)タイガーショット、タイガークラッシュ、LV1～LV3(グランド)タイガーキャノン

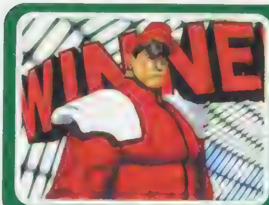
SNK GROOVE

- J 強 K→立強 P→(グランド)タイガーショット、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、SP 或 MAX(グランド)タイガーキャノン
- J 強 K→立強 K(1 段時)→(グランド)タイガーショット、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、SP 或 MAX(グランド)タイガーキャノン
- J 強 K→立弱 K(1 段時)→(グランド)タイガーショット、タイガーアッパーカット、タイガークラッシュ、SP 或 MAX(グランド)タイガーキャノン
- J 強 K→屈強 P→SP 或 MAX(グランド)タイガーキャノン
- 繞背 J 弱 K→近立弱 P 或屈弱 K→近立強 P→(グランド)タイガーショット、タイガークラッシュ、SP 或 MAX(グランド)タイガーキャノン

J 強 K→屈強 P→MAX タイガーキャノン



角色別連續技



貝卡

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	立強 P、屈強 P、サイコクラッシャーアタック
牽制技	立強 K
繞背攻擊	J 強 K

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→屈強 P→LV1～LV3 ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→サイコクラッシャーアタック、(弱)ダブルニープレス、LV1～LV3 ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→屈強 P→LV1～LV3 ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→(弱)ダブルニープレス、LV1～LV3 ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→立強 K→LV1～LV3 ニープレスナイトメア

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→屈強 K→SP 或 MAX ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→サイコクラッシャーアタック、(弱)ダブルニープレス、SP 或 MAX ハートブレイクディスピアー、SP 或 MAX ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→屈強 P→SP 或 MAX ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→(弱)ダブルニープレス、SP 或 MAX ニープレスナイトメア
- J 強 P 或強 K→立強 K→SP 或 MAX ニープレスナイトメア

J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→(弱)ダブルニープレス、SP 或 MAX ニープレスナイトメア







櫻

適用 GROOVE	CAPCOM
對空技	立強 P、近立強 K、屈強 P、送櫻拳、真空波動拳
牽制技	立強 K
繞背攻擊	J 強 K

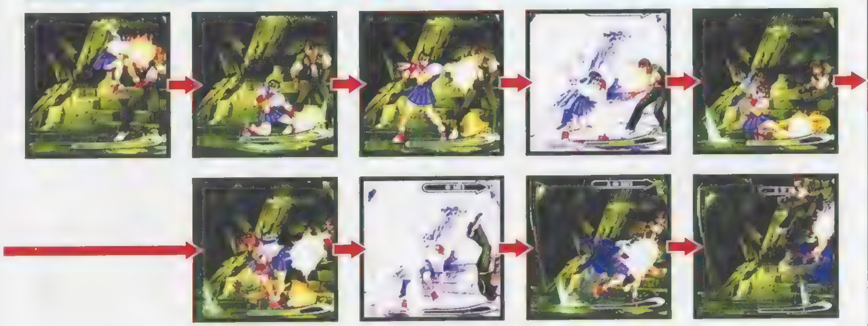
CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→立強 P→送櫻拳、春風脚、LV1～LV3 真空波動拳、LV1～LV3 亂れ櫻、LV1～LV3 春一番
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P→LV1 春一番→LV2 亂れ櫻(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P→(弱)送櫻拳→LV2～LV3 亂れ櫻(空中追打)
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→送櫻拳、LV1～LV3 真空波動拳、LV1～LV3 亂れ櫻、LV1～LV3 春一番
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→(弱)送櫻拳→LV2～LV3 亂れ櫻(空中追打)
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→LV1 春一番→LV2 亂れ櫻(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→立強 P→(強)送櫻拳、LV1～LV3 真空波動拳、LV1～LV3 亂れ櫻、LV1～LV3 春一番
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→立強 P→LV1 春一番→LV2 亂れ櫻(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈↙+強 P→(強)送櫻拳、LV1～LV3 真空波動拳、LV1～LV3 亂れ櫻、LV1～LV3 春一番
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈↙+強 P→LV1 春一番→LV2 亂れ櫻(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈強 K→LV1～LV3 亂れ櫻(空中追打)
- 屈強 K 前端命中時→LV1～LV3 真空波動拳

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→立強 P→送櫻拳、春風脚、SP 或 MAX 真空波動拳、SP 或 MAX 亂れ櫻、SP 或 MAX 春一番
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P→(弱)送櫻拳→SP 或 MAX 亂れ櫻(空中追打)
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→送櫻拳、SP 或 MAX 真空波動拳、SP 或 MAX 亂れ櫻、SP 或 MAX 春一番
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→(弱)送櫻拳→SP 或 MAX 亂れ櫻(空中追打)
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→立強 P→(強)送櫻拳、SP 或 MAX 真空波動拳、SP 或 MAX 亂れ櫻、SP 或 MAX 春一番
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈↙+強 P→(強)送櫻拳、SP 或 MAX 真空波動拳、SP 或 MAX 亂れ櫻、SP 或 MAX 春一番
- J 強 P 或強 K→屈強 K→SP 或 MAX 亂れ櫻(空中追打)
- 屈強 K 前端命中時→SP 或 MAX 真空波動拳

J 強 P→屈弱 K→立弱 P→LV1 春一番→LV2 亂れ櫻(空中追打)
※畫面端限定





倩咪

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	近立強 K、屈強 P、キャノンスパイク、リバースシャフトブレイカー
牽制技	立強 K、トゥーバズソー(↙+強 K)
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

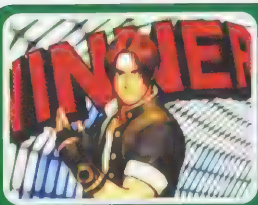
- 立弱 P→立弱 K→キャノンスパイク、LV1～LV3 スピンドライブスマッシャー、LV1～LV3 リバースシャフトブレイカー
- 立弱 P→立弱 K→LV1 リバースシャフトブレイカー(空中追打)→LV2 リバースシャフトブレイカー(空中追打)
- 近立強P→キャノンスパイク、LV1～LV3 スピンドライブスマッシャー、LV1～LV3 リバースシャフトブレイカー
- 屈↙+強 P→LV1～LV3 スピンドライブスマッシャー、LV1～LV3 リバースシャフトブレイカー
- 屈↙+強P→LV1 リバースシャフトブレイカー(空中追打)→LV2 リバースシャフトブレイカー(空中追打)
- J 強 P 或強 K→近立強 P→LV1～LV3 スピンドライブスマッシャー、LV2～LV3 リバースシャフトブレイカー
- J 強 P 或強 K→屈↙+強 P→LV1～LV3 スピンドライブスマッシャー、LV2～LV3 リバースシャフトブレイカー
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV1～LV3 スピンドライブスマッシャー

SNK GROOVE

- 立弱 P→立弱 K→キャノンスパイク、SP 或 MAX スピンドライブスマッシャー、SP 或 MAX リバースシャフトブレイカー
- 立弱P→立弱K→(弱)SP リバースシャフトブレイカー(空中追打)→(強)SP リバースシャフトブレイカー(空中追打)
- 近立強 P→キャノンスパイク、SP 或 MAX スピンドライブスマッシャー、SP 或 MAX リバースシャフトブレイカー
- 屈↙+強 P→SP 或 MAX スピンドライブスマッシャー、SP 或 MAX リバースシャフトブレイカー
- 屈↙+強 P→(弱)SP リバースシャフトブレイカー(空中追打)→(強)SP リバースシャフトブレイカー(空中追打)
- J強P或強K→近立強P→SP或MAXスピンドライブスマッシャー、MAXリバースシャフトブレイカー
- J強P或強K→屈↙+強P→SP或MAXスピンドライブスマッシャー、MAXリバースシャフトブレイカー
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→SP 或 MAX スピンドライブスマッシャー

J 強 K→屈強 K→MAX リバースシャフトブレイカー





草薙京

適用 GROOVE	CAPCOM
對空技	屈強 P、百式・鬼燒き、百壹式・朧車、LV3 裏百八式・大蛇薙
牽制技	立弱 K、屈強 K、百式・闇擄い
續背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→百式・鬼燒き、貳百拾貳式・琴月陽、百壹式・朧車、(弱)七拾五式改
- J 強 P 或強 K→近立強 P→(弱)七拾五式改×2→LV3 裏百八式・大蛇薙 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P(弱 K)→百式・鬼燒き、百壹式・朧車、(弱)七拾五式改
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→(弱)七拾五式改×2→LV3 裏百八式・大蛇薙 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→LV3 裏百八式・大蛇薙
- (強)七拾五式改×2→百式・鬼燒き、百壹式・朧車、(弱)七拾五式改、LV3 裏百八式・大蛇薙 ※畫面端限定
- (強)七拾五式改×2→(弱)七拾五式改×2→LV3 裏百八式・大蛇薙 ※畫面端限定

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→百式・鬼燒き、貳百拾貳式・琴月陽、百壹式・朧車、(弱)七拾五式改
- J 強 P 或強 K→近立強 P→(弱)七拾五式改×2→MAX 裏百八式・大蛇薙 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P(弱 K)→百式・鬼燒き、百壹式・朧車、(弱)七拾五式改
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→(弱)七拾五式改×2→MAX 裏百八式・大蛇薙 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→MAX 裏百八式・大蛇薙
- (強)七拾五式改×2→百式・鬼燒き、百壹式・朧車、(弱)七拾五式改、MAX 裏百八式・大蛇薙 ※畫面端限定
- (強)七拾五式改×2→(弱)七拾五式改×2→MAX 裏百八式・大蛇薙 ※畫面端附近

J 強 P→近立強 P→(弱)七拾五式改×2→MAX 裏百八式・大蛇薙 ※畫面端限定



角色別連續技



滿月之夜因大蛇之血而狂暴的八神庵

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	屈強 P、近立強 K、百式・鬼燒き、禁千貳百拾壹式・八稚女、裏百式・鬼焰
牽制技	立強 K、百八式・闇擴い
繞背攻擊	外式・百合折り(跳躍中←+弱 K)

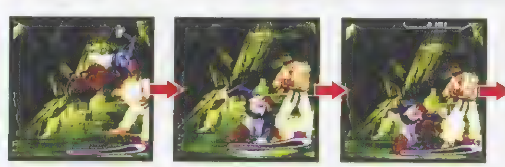
CAPCOM GROOVE

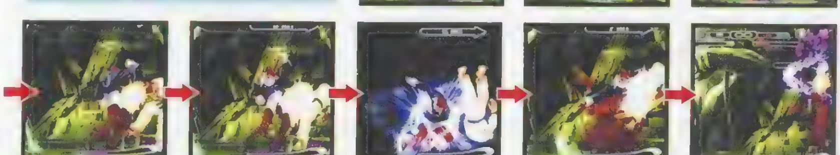
- 屈弱 K×1～3→(強)百貳拾七式・葵花×3、LV1～LV3 禁千貳百拾壹式・八稚女、LV1～LV3 裏百式・鬼焰
- 屈弱 K×1～3→(強)百貳拾七式・葵花×2→LV1～LV3 裏百式・鬼焰(空中追打) ※畫面端限定
- 近立弱P→近立強P→(強)百貳拾七式・葵花×3、LV1～LV3 禁千貳百拾壹式・八稚女、LV1～LV3 裏百式・鬼焰
- 近立弱 P→近立強 P→(強)百貳拾七式・葵花××2→LV1～LV3 裏百式・鬼焰(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立(屈)強 P→百貳拾七式・葵花×3、百式・鬼燒き、貳百拾貳式・琴月陰、LV1～LV3 禁千貳百拾壹式・八稚女、LV1～LV3 裏百式・鬼焰
- J 強 P 或強 K→近立(屈)強 P→百貳拾七式・葵花××2→LV1～LV3 裏百式・鬼焰(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈弱 P→百貳拾七式・葵花×3、LV1～LV3 禁千貳百拾壹式・八稚女、LV1～LV3 裏百式・鬼焰
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈弱 P→百貳拾七式・葵花×2→LV1～LV3 裏百式・鬼焰(空中追打) ※畫面端限定
- 外式・百合折り→近立弱 P→近立(屈)強 P→百貳拾七式・葵花×3、LV1～LV3 禁千貳百拾壹式・八稚女、LV1～LV3 裏百式・鬼焰

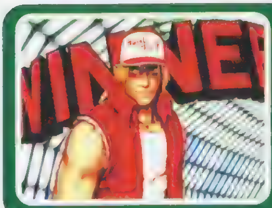
SNK GROOVE

- 屈弱 K×1～3→(強)百貳拾七式・葵花×3、SP 或 MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女、SP 或 MAX 裏百式・鬼焰
- 屈弱 K×1～3→(強)百貳拾七式・葵花×2→SP 或 MAX 裏百式・鬼焰(空中追打) ※畫面端限定
- 近立弱 P→近立強 P→(強)百貳拾七式・葵花×3、SP 或 MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女、SP 或 MAX 裏百式・鬼焰
- 近立弱 P→近立強 P→(強)百貳拾七式・葵花×2→SP 或 MAX 裏百式・鬼焰(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立(屈)強 P→百貳拾七式・葵花×3、百式・鬼燒き、貳百拾貳式・琴月陰、SP 或 MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女、SP 或 MAX 裏百式・鬼焰
- J 強 P 或強 K→近立(屈)強 P→百貳拾七式・葵花×2→SP 或 MAX 裏百式・鬼焰(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈弱 P→百貳拾七式・葵花×3、SP 或 MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女、SP 或 MAX 裏百式・鬼焰
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈弱 P→百貳拾七式・葵花×2→SP 或 MAX 裏百式・鬼焰(空中追打) ※畫面端限定
- 外式・百合折り→近立弱 P→近立(屈)強 P→百貳拾七式・葵花×3、SP 或 MAX 禁千貳百拾壹式・八稚女、SP 或 MAX 裏百式・鬼焰

J 強 P→屈弱 K→屈弱 P→百貳拾七式・葵花×2→MAX 裏百式・鬼焰(空中追打)※畫面端限定







泰瑞

適用 GROOVE	SNK
對空技	ライジングアッパー(↘+強 P)、パワーダンク、クラックシュート
牽制技	立弱 K、立強 K、パワーウエイブ
繞背攻擊	無

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→バーンナックル、クラックシュート、LV1～LV3 パワーゲイザー、LV1～LV3 バスターウルフ
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→LV1～LV2 バスターウルフ→屈強 P、クラックシュート、パワーダンク、LV1 パワーゲイザー ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→LV1～LV2 バスターウルフ→LV1 パワーゲイザー
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→LV1 バスターウルフ→屈強 P→パワーダンク、LV2 パワーゲイザー ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→LV3 バスターウルフ→屈強 P、クラックシュート、パワーダンク ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→LV3 バスターウルフ→屈強 P→パワーダンク ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV2～LV3 バスターウルフ
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV2 バスターウルフ→LV1 パワーゲイザー
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV3 バスターウルフ→屈強 P、クラックシュート、パワーダンク ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV3 バスターウルフ→屈強 P→パワーダンク ※畫面端限定

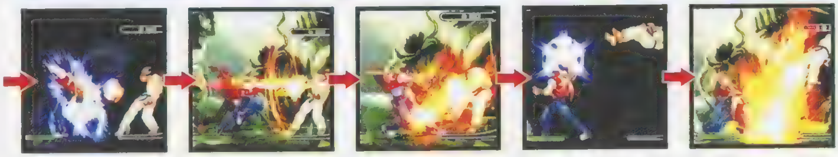
SNK GROOVE

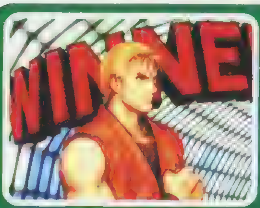
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→バーンナックル、クラックシュート、SP 或 MAX パワーゲイザー、SP 或 MAX バスターウルフ
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→SP 或 MAX バスターウルフ→屈強 P、クラックシュート、パワーダンク、SP パワーゲイザー ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→SP 或 MAX バスターウルフ→SP パワーゲイザー ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→近立強 P(2 段時)或屈強 P→SP 或 MAX バスターウルフ→屈強 P→パワーダンク ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX バスターウルフ
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX バスターウルフ→SP パワーゲイザー
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX バスターウルフ→屈強 P、クラックシュート、パワーダンク、SP パワーゲイザー ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX バスターウルフ→屈強 P→(弱)パワーダンク ※畫面端限定

備註:在畫面端以外時バスターウルフ的 LV 越高空中追打パワーゲイザー越容易

J 強 K→近立強 P(2 段時)→MAX バスターウルフ→SP パワーゲイザー(空中追打)







阪崎良

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	屈強 P、立強 K、虎咆、龍虎亂舞
牽制技	立弱 K、屈強 K
繞背攻擊	J 強 K

CAPCOM GROOVE

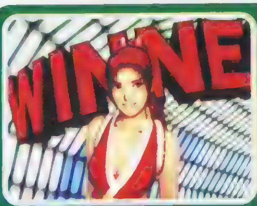
- 屈弱 P(弱 K)→(弱)虎煌拳、虎咆、極限流連舞拳、LV1～LV3 龍虎亂舞、LV1～LV3 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- 近立強 P→虎煌拳、(強)極限流連舞拳、LV1～LV3 龍虎亂舞、LV1～LV3 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- 屈弱 P→屈強 P→虎煌拳、飛燕疾風脚、LV1～LV3 龍虎亂舞、LV1～LV3 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- J 強 P 或強 K→近立強 P→虎煌拳、LV1～LV3 龍虎亂舞、LV1～LV3 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- J 強 P 或強 K→屈強 P→虎煌拳、飛燕疾風脚、LV1～LV3 龍虎亂舞、LV1～LV3 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→虎煌拳、極限流連舞拳、LV1～LV3 龍虎亂舞、LV1～LV3 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→(弱)虎煌拳、LV2～LV3 龍虎亂舞、LV1～LV3 霸王翔吼拳、天地霸煌拳

SNK GROOVE

- 屈弱 P(弱 K)→(弱)虎煌拳、虎咆、極限流連舞拳、SP 或 MAX 龍虎亂舞、SP 或 MAX 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- 近立強 P→虎煌拳、(強)極限流連舞拳、SP 或 MAX 龍虎亂舞、SP 或 MAX 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- 屈弱 P→屈強 P→虎煌拳、飛燕疾風脚、SP 或 MAX 龍虎亂舞、SP 或 MAX 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- J 強 P 或強 K→近立強 P→虎煌拳、SP 或 MAX 龍虎亂舞、SP 或 MAX 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- J 強 P 或強 K→屈強 P→虎煌拳、飛燕疾風脚、SP 或 MAX 龍虎亂舞、SP 或 MAX 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→虎煌拳、極限流連舞拳、SP 或 MAX 龍虎亂舞、SP 或 MAX 霸王翔吼拳、天地霸煌拳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→(弱)虎煌拳、MAX 龍虎亂舞、SP 或 MAX 霸王翔吼拳、天地霸煌拳

J 強 K→屈弱 P→屈弱 K→天地霸煌拳





不知火舞

適用 GROOVE	SNK
對空技	對空扇子突き(→+強 P)、陽炎の舞
牽制技	立弱 P、屈弱 P、花蝶扇
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

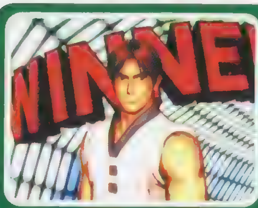
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P→花蝶扇、龍炎舞、LV1～LV3 超必殺忍蜂、LV1～LV3 水鳥の舞
- J 強 P 或強 K→立弱 K→立強 P→花蝶扇、龍炎舞、必殺忍蜂、LV1～LV3 超必殺忍蜂、LV1～LV3 水鳥の舞
- J 強 P 或強 K→立弱 K→立強 P→LV1～LV3 超必殺忍蜂、LV1～LV3 水鳥の舞
- J 強 P 或強 K→立弱 K→立強 P→LV1～LV2 超必殺忍蜂→LV1～LV2 水鳥の舞
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV1～LV3 超必殺忍蜂、LV1～LV3 水鳥の舞
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV1～LV2 超必殺忍蜂→LV1～LV2 水鳥の舞

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P→花蝶扇、龍炎舞、SP 或 MAX 超必殺忍蜂、SP 或 MAX 水鳥の舞
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P→MAX 超必殺忍蜂→SP 水鳥の舞
- J 強 P 或強 K→立弱 K→立強 P→花蝶扇、龍炎舞、SP 或 MAX 超必殺忍蜂、SP 或 MAX 水鳥の舞
- J 強 P 或強 K→立弱 K→立強 P→SP 或 MAX 超必殺忍蜂→SP 水鳥の舞
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→SP 或 MAX 超必殺忍蜂、SP 或 MAX 水鳥の舞
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX 超必殺忍蜂→SP 水鳥の舞

J 強 P→屈強 P→MAX 超必殺忍蜂→SP 水鳥の舞(空中追打)





金卡法

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	屈強 P、空砂塵、鳳凰飛天腳
牽制技	立弱 K、立強 K、屈強 K
繞背攻擊	J 強 K

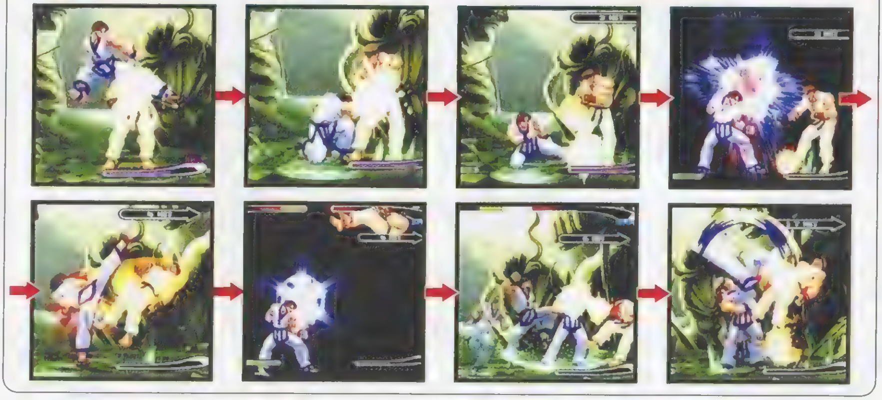
CAPCOM GROOVE

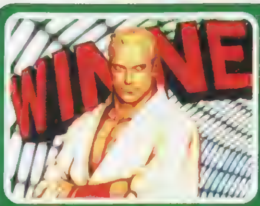
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→空砂塵、LV1～LV3 鳳凰腳、LV1～LV3 鳳凰飛天腳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV2 鳳凰飛天腳→LV1 鳳凰腳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→LV2～LV3 鳳凰飛天腳→空砂塵、飛翔腳
- J 強 P 或強 K→立強 P(1 段目)或屈強 P→LV1～LV3 鳳凰腳、LV1～LV3 鳳凰飛天腳
- J 強 P 或強 K→立強 P(1 段目)或屈強 P→LV2 鳳凰飛天腳→LV1 鳳凰腳
- J 強 P 或強 K→立強 P(1 段目)或屈強 P→LV3 鳳凰飛天腳→空砂塵、飛翔腳

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→空砂塵、SP 或 MAX 鳳凰腳、SP 或 MAX 鳳凰飛天腳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX 鳳凰飛天腳→SP 鳳凰腳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX 鳳凰飛天腳→空砂塵、飛翔腳
- J 強 P 或強 K→立強 P(1 段目)或屈強 P→SP 或 MAX 鳳凰腳、SP 或 MAX 鳳凰飛天腳
- J 強 P 或強 K→立強 P(1 段目)或屈強 P→MAX 鳳凰飛天腳→SP 鳳凰腳
- J 強 P 或強 K→立強 P(1 段目)或屈強 P→MAX 鳳凰飛天腳→空砂塵、飛翔腳
- 霸氣腳→SP 或 MAX 鳳凰腳

J 強 K→屈弱 P→屈弱 K→MAX 鳳凰飛天腳→SP 鳳凰腳





基斯

適用 GROOVE	SNK
對空技	屈強 P、レイジングストーム
牽制技	立弱 K、立強 K、烈風拳
繞背攻擊	J 弱 K

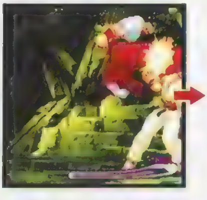
CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→近立強 P→烈風拳、ダブル烈風拳、(弱)邪影拳、デッドリーレイブ
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→LV1～LV3 レイジングストーム
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→烈風拳、ダブル烈風拳、デッドリーレイブ
- J 強 P 或強 K→立強 P→デッドリーレイブ

SNK GROOVE

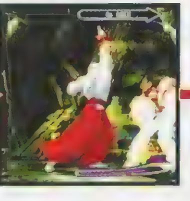
- J 強 P 或強 K→近立強 P→烈風拳、ダブル烈風拳、(弱)邪影拳、デッドリーレイブ
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→SP 或 MAX レイジングストーム
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→烈風拳、ダブル烈風拳、デッドリーレイブ
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立弱 K→デッドリーレイブ→SP レイジングストーム ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立強 P→デッドリーレイブ
- J 強 P 或強 K→立強 P→デッドリーレイブ→SP レイジングストーム ※畫面端限定

J 強 K→屈弱 P→屈弱 K→ダブル烈風拳



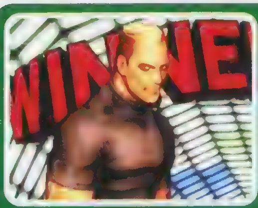








角色別連續技



山崎龍二

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	屈強 P、ギロチン
牽制技	立強 K、蛇使い上・中・下段
繞背攻擊	無

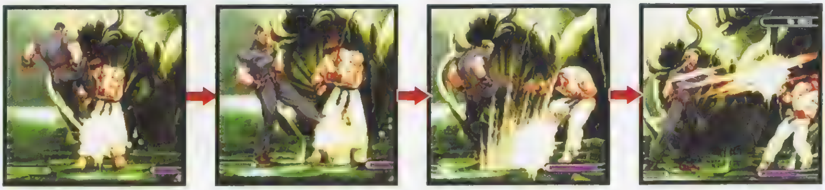
CAPCOM GROOVE

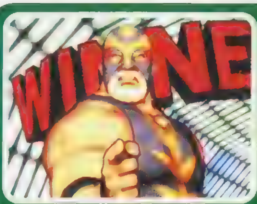
- 近立強 P→蛇使い中段、蛇使い下段、砂かけ、LV1～LV3 ギロチン
- 近立強 P→砂かけ→蛇使い中段、蛇使い下段
- J 強 P 或強 K→立強 P→蛇使い中段、蛇使い下段、裁きの匕首、LV3 ギロチン
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→砂かけ、LV1～LV3 ギロチン
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→砂かけ→蛇使い中段、蛇使い下段
- J 強 P 或強 K→屈強 K→LV2～LV3 ギロチン

SNK GROOVE

- 近立強 P→蛇使い中段、蛇使い下段、砂かけ、SP 或 MAX ギロチン
- 近立強 P→砂かけ→蛇使い中段、蛇使い下段
- J 強 P 或強 K→立強 P→蛇使い中段、蛇使い下段、裁きの匕首、MAX ギロチン
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→砂かけ、SP 或 MAX ギロチン
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→砂かけ→蛇使い中段、蛇使い下段
- J 強 P 或強 K→屈強 K→MAX ギロチン

J 強 K→立弱 K→砂かけ→蛇使い中段





雷電

適用 GROOVE	SNK
對空技	屈強 P、毒霧
牽制技	立強 P
繞背攻擊	フライングボディーアタック(斜跳躍中↙或↓或↘+強 P)

[illegible] GROOVE

- 繞背フライングボディーアタック→屈弱 P→屈弱 K→LV1～LV3 クレイジートレイン
- 繞背フライングボディーアタック→屈強 P→LV1～LV3 クレイジートレイン
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→LV1～LV3 クレイジートレイン
- J 強 P 或強 K→屈強 P→(弱)毒霧、スーパードロップキック、LV2～LV3 クレイジートレイン

SNK GROOVE

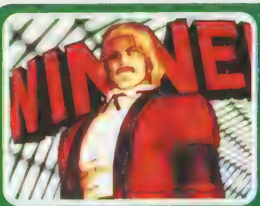
- 繞背フライングボディーアタック→屈弱 P→屈弱 K→SP 或 MAX クレイジートレイン
- 繞背フライングボディーアタック→屈強 P→SP 或 MAX クレイジートレイン
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→SP 或 MAX クレイジートレイン
- J 強 P 或強 K→屈強 P→(弱)毒霧、スーパードロップキック、MAX クレイジートレイン

繞背フライングボディーアタック→屈強 P→MAX クレイジートレイン





角色別連續技



魯卡爾

適用 GROOVE	CAPCOM
對空技	立強 K、ジェノサイドカッター、ギガンテックプレッシャー
牽制技	立強 P、立強 K、屈強 K
繞背攻擊	J 弱 P

CAPCOM GROOVE

- ルガールエクスキュージョン→LV2 ジェノサイド・ヘブン(空中追打)
  ※畫面端限定
- 屈弱 K×1～3→ジェノサイドカッター、LV1～LV3 ギガンテックプレッシャー、LV1～LV3 ジェノサイド・ヘブン
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P 或立強 K→ジェノサイドカッター、LV1～LV3 ギガンテックプレッシャー、LV1～LV3 ジェノサイド・ヘブン
- J 強 P 或強 K→屈弱 K×1～2→LV1～LV3 ギガンテックプレッシャー、LV1～LV3 ジェノサイド・ヘブン
- J 強 P 或強 K→屈強 K→LV2 ジェノサイド・ヘブン(空中追打)

SNK GROOVE

- 屈弱 K×1～3→ジェノサイドカッター、SP 或 MAX ギガンテックプレッシャー、SP 或 MAX ジェノサイド・ヘブン
- J 強 P 或強 K→立(屈)強 P 或立強 K→ジェノサイドカッター、SP 或 MAX ギガンテックプレッシャー、SP 或 MAX ジェノサイド・ヘブン
- J 強 P 或強 K→屈弱 K×1～2→SP 或 MAX ギガンテックプレッシャー、SP 或 MAX ジェノサイド・ヘブン

J 強 K→屈弱 K×2→MAX ジェノサイド・ヘブン







拜斯

適用GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	立強K、屈強P、ディーサイド・スレイヤー
牽制技	立強P、立弱K、ディーサイド
繞背攻擊	J弱K

CAPCOM GROOVE

- J弱P或弱K→レイヴナス
- J強P或強K→立強P→メイヘム、ディーサイド
- J強P或強K→立強P→(強)メイヘム→ディーサイド・スレイヤー ※畫面端以外
- 屈弱P→立強P→メイヘム、ディーサイド
- 屈弱P→立強P→(強)メイヘム→ディーサイド・スレイヤー ※畫面端以外
- 繞背J弱K→立(屈)弱P→立強P→メイヘム、ディーサイド
- 繞背J弱K→立(屈)弱P→立強P→(強)メイヘム→ディーサイド・スレイヤー ※畫面端以外

SNK GROOVE

- J弱P或弱K→レイヴナス
- J強P或強K→立強P→メイヘム、ディーサイド
- J強P或強K→立強P→(強)メイヘム→ディーサイド・スレイヤー ※畫面端以外
- 屈弱P→立強P→メイヘム、ディーサイド
- 屈弱P→立強P→(強)メイヘム→ディーサイド・スレイヤー ※畫面端以外
- 繞背J弱K→立(屈)弱P→立強P→メイヘム、ディーサイド
- 繞背J弱K→立(屈)弱P→立強P→(強)メイヘム→ディーサイド・スレイヤー ※畫面端以外

繞背J弱K→立弱P→立強P→(強)メイヘム→ディーサイド・スレイヤー



角色別連續技



二階堂紅丸

適用 GROOVE	SNK
對空技	雷(革刃)拳・對空、雷光拳、雷光拳・對空、
牽制技	立強 P、立強 K、屈強 K
繞背攻擊	J 弱 K

CAPCOM GROOVE

- 屈弱 K×1～3→居合い蹴り、LV1～LV3 雷光拳、LV1～LV3 雷光拳・對空
- 屈弱 P 或屈弱 K→立強 P 或立強 K→雷靭拳、居合い蹴り、真空片手駒、LV1～LV3 雷光拳、LV3 雷光拳・對空
- 屈弱 P 或屈弱 K→立強 P 或立強 K→LV1 雷光拳→LV2 雷光拳、LV2 雷光拳・對空 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立強 P 或立強 K→雷靭拳、居合い蹴り、真空片手駒、LV1～LV3 雷光拳、LV3 雷光拳・對空
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K→屈強 K→LV1～LV3 雷光拳、LV1～LV3 雷光拳・對空(空中追打)
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K→屈強 K→LV1 雷光拳→LV2 雷光拳、LV2 雷光拳・對空 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立強 P→LV1～LV3 雷光拳、LV3 雷光拳・對空
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立強 P→LV1 雷光拳→LV2 雷光拳、LV2 雷光拳・對空 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈強 P→LV3 雷光拳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K 或屈強 P→LV1 雷光拳→LV2 雷光拳、LV2 雷光拳・對空 ※畫面端限定
- キャッチアンドシュート(K 投擲技)後→LV3 雷光拳、LV3 雷光拳・對空 ※畫面端限定

SNK GROOVE

- 屈弱 K×1～3→居合い蹴り、SP 或 MAX 雷光拳、SP 或 MAX 雷光拳・對空
- 屈弱 P 或屈弱 K→立強 P 或立強 K→雷靭拳、居合い蹴り、真空片手駒、SP 或 MAX 雷光拳、MAX 雷光拳・對空
- 屈弱 P 或屈弱 K→立強 P 或立強 K→(弱)SP 雷光拳→(強)SP 雷光拳、SP 雷光拳・對空 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立強 P 或立強 K→雷靭拳、居合い蹴り、真空片手駒、SP 或 MAX 雷光拳、MAX 雷光拳・對空
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K→屈強 K→SP 或 MAX 雷光拳、SP 或 MAX 雷光拳・對空(空中追打)
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K→屈強 K→SP 雷光拳→(弱)SP 雷光拳→(強)SP 雷光拳、SP 雷光拳・對空 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立強 P→SP 或 MAX 雷光拳、MAX 雷光拳・對空
- J 強 P 或強 K→立弱 P→立強 P→(弱)SP 雷光拳→(強)SP 雷光拳、SP 雷光拳・對空 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈強 P→MAX 雷光拳
- J 強 P 或強 K→屈弱 P 或屈弱 K 或屈強 P→(弱)SP 雷光拳→(強)SP 雷光拳、SP 雷光拳・對空※畫面端限定
- キャッチアンドシュート(K 投擲技)後→MAX 雷光拳、MAX 雷光拳・對空 ※畫面端限定

備註:空中追打雷光拳・對空為對手站立的狀態下才會命中

キャッチアンドシュート(K 投擲技)後→MAX 雷光拳※畫面端限定





阪崎百合

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	立強 P、屈強 P、碎破、飛燕鳳凰腳
牽制技	立弱 K、立強 K、虎煌拳
繞背攻擊	J 強 K

- 近立強 P→(強)虎煌拳、(弱)百裂びんた、LV1～LV3 霸王翔吼拳、LV1～LV3 飛燕鳳凰腳
- 近立弱 P→近立弱 P→(弱)百裂びんた、LV1～LV3 霸王翔吼拳、LV1～LV3 飛燕鳳凰腳
- 近立弱 P→近立弱 K→(弱)百裂びんた、LV1～LV3 霸王翔吼拳、LV1～LV3 飛燕鳳凰腳
- 立(屈)弱 P→立強 P(強 K)→LV1～LV3 霸王翔吼拳、LV1～LV3 飛燕鳳凰腳
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→LV1～LV3 霸王翔吼拳、LV1～LV3 飛燕鳳凰腳
- J 強 P 或強 K→立強 P→LV1～LV3 霸王翔吼拳、LV1～LV3 飛燕鳳凰腳

SNK GROOVE

- 近立強 P→(強)虎煌拳、(弱)百裂びんた、SP 或 MAX 霸王翔吼拳、SP 或 MAX 飛燕鳳凰腳
- 近立弱 P→近立弱 P→(弱)百裂びんた、SP 或 MAX 霸王翔吼拳、SP 或 MAX 飛燕鳳凰腳
- 近立弱 P→近立弱 K→(弱)百裂びんた、SP 或 MAX 霸王翔吼拳、SP 或 MAX 飛燕鳳凰腳
- 立(屈)弱 P→立強 P(強 K)→SP 或 MAX 霸王翔吼拳、SP 或 MAX 飛燕鳳凰腳
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→SP 或 MAX 霸王翔吼拳、SP 或 MAX 飛燕鳳凰腳
- J 強 P 或強 K→立強 P→SP 或 MAX 霸王翔吼拳、SP 或 MAX 飛燕鳳凰腳

J 強 P→立強 P→MAX 霸王翔吼拳





角色別連續技



金格

適用 GROOVE	CAPCOM、SNK
對空技	近立強 P、屈強 P、立強 K、飛び 2 段膝蹴り
牽制技	立強P、立弱K、屈強K、ベノムストライク、ダブルストライク
繞背攻擊	無

CAPCOM GROOVE

- 屈強 K→飛び 2 段膝蹴り(空中追打)
- 近立強P或屈強P→ベノムストライク、(強)トラップショット、猛襲腳、LV3 イリュージョンダンス、LV1～LV3 ダブルストライク
- 近立強P或屈強P→(強)トラップショット、猛襲腳→飛び 2 段膝蹴り、LV1～LV3 ダブルストライク(空中追打) ※畫面端限定
- 立弱P→立弱K→(弱)トラップショット、猛襲腳→飛び 2 段膝蹴り、LV1～LV3 ダブルストライク(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→(弱)トラップショット、猛襲腳→LV3 ダブルストライク
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→(弱)トラップショット、猛襲腳→飛び 2 段膝蹴り、LV1～LV3 ダブルストライク(空中追打) ※畫面端限定
- ホールドラッシュ(P 投擲技後)→LV2～LV3 ダブルストライク
- ホールドラッシュ(P 投擲技後)→飛び 2 段膝蹴り、LV1～LV3 ダブルストライク ※畫面端限定

SNK GROOVE

- 屈強 K→飛び 2 段膝蹴り(空中追打)
- 近立強 P 或屈強 P→ベノムストライク、(強)トラップショット、猛襲腳、MAX イリュージョンダンス、SP 或 MAX ダブルストライク
- 近立強 P 或屈強 P→(強)トラップショット、猛襲腳→飛び 2 段膝蹴り、SP 或 MAX ダブルストライク(空中追打) ※畫面端限定
- 立弱P→立弱K→(弱)トラップショット、猛襲腳→飛び 2 段膝蹴り、SP 或 MAX ダブルストライク(空中追打) ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→(弱)トラップショット、猛襲腳→MAX ダブルストライク
- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→(弱)トラップショット、猛襲腳→飛び 2 段膝蹴り、SP 或 MAX ダブルストライク(空中追打) ※畫面端限定
- ホールドラッシュ(P 投擲技後)→MAX ダブルストライク
- ホールドラッシュ(P 投擲技後)→飛び 2 段膝蹴り、SP 或 MAX ダブルストライク ※畫面端限定

備註:ホールドラッシュ、トラップショット、猛襲腳之後，在畫面端以外的地方也能空中追打 LV3 或 MAX ダブルストライク

J 強 K→立強 P→(強)猛襲腳→ダブルストライク(空中追打)





摩莉卡

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	エクスタシークライム(對手附近→+強 P)、シャドウブレイド、カーディナルブレイド、ダークネスイリュジョン
牽制技	立強 P、立強 K、トワルライトループ(↘+強 K)
繞背攻擊	無

CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→立強 P 或立強 K→トワイライトループ(↘+強 K)
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→トワイライトループ(↘+強 K)
- 立弱 P→シャドウブレイド→LV1～LV3 カーディナルブレイド ※畫面端限定
- 立弱 P→シャドウブレイド→LV3 カーディナルブレイド
- 立弱 P→シャドウブレイド→LV1 カーディナルブレイド→LV2 カーディナルブレイド ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈強 P 或屈強 K 或↘+強 K→LV1～LV3 カーディナルブレイド
- J 強 P 或強 K→屈弱 K 或↘+強 K→LV1 カーディナルブレイド→LV2 カーディナルブレイド
- 屈強 P 或↘+強 K→LV1～LV3 カーディナルブレイド
- 屈強 P 或↘+強 K→LV1 カーディナルブレイド→LV2 カーディナルブレイド
- LV1～LV2 バルキリーターン、LV1～LV2 空中バルキリーターン→LV1～LV2 カーディナルブレイド
- J(弱)強 P 或(弱)強 K→空中ダークネスイリュジョン
- J 強 P 或強 K→ネクロディザイア(→+強 K)→空中ダークネスイリュジョン

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→立弱 P 或立弱 K→立強 P 或立強 K→トワイライトループ(↘+強 K)
- J 強 P 或強 K→屈弱 P→屈弱 K→トワイライトループ(↘+強 K)
- 立弱 P→シャドウブレイド→SP 或 MAX カーディナルブレイド ※畫面端限定
- 立弱 P→シャドウブレイド→MAX カーディナルブレイド
- 立弱 P→シャドウブレイド→SP カーディナルブレイド→LV2 カーディナルブレイド ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈強 P 或屈強 K 或↘+強 K→SP 或 MAX カーディナルブレイド
- J 強 P 或強 K→屈弱 K 或↘+強 K→SP カーディナルブレイド→LV2 カーディナルブレイド
- 屈強 P 或↘+強 K→SP 或 MAX カーディナルブレイド
- 屈強 P 或↘+強 K→SP カーディナルブレイド→LV2 カーディナルブレイド
- SP～LV2 バルキリーターン、SP～LV2 空中バルキリーターン→SP～LV2 カーディナルブレイド
- J(弱)強 P 或(弱)強 K→空中ダークネスイリュジョン
- J 強 P 或強 K→ネクロディザイア(→+強 K)→空中ダークネスイリュジョン

J 強 K→ネクロディザイア(→+強 K)→空中ダークネスイリュジョン





娜考露露

適用 GROOVE	SNK
對空技	屈強 P、レラムツベ、シチカプカムイイルシカ
牽制技	立強 P、アムベヤトロ、シチカプエトゥ
繞背攻擊	J 弱 K

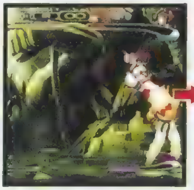
CAPCOM GROOVE

- J 強 P 或強 K→立強 P(1 段時)或屈強 K→アンヌムツベ、レラムツベ、LV1~LV3 シチカプカムイイルシカ
- J 強 P 或強 K→屈強 P→アンヌムツベ、レラムツベ、LV1~LV3 シチカプカムイイルシカ
- J 強 P 或強 K→近立弱 P→近立強 P(1 段時)→アンヌムツベ、レラムツベ、LV1~LV3 シチカプカムイイルシカ
- ママハハ(鷹)つかまり攻擊的弱 P 或強 P 或弱 K→カムイムツベ

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→立強 P(1 段時)或屈強 K→アンヌムツベ、レラムツベ、SP 或 MAX シチカプカムイイルシカ
- J 強 P 或強 K→屈強 P→アンヌムツベ、レラムツベ、SP 或 MAX シチカプカムイイルシカ
- J 強 P 或強 K→近立弱 P→近立強 P(1 段時)→アンヌムツベ、レラムツベ、SP 或 MAX シチカプカムイイルシカ
- ママハハ(鷹)つかまり攻擊的弱 P 或強 P 或弱 K→カムイムツベ

J 強 K→屈強 P→MAX シチカプカムイイルシカ







豪鬼

適用 GROOVE	CAPCOM・SNK
對空技	屈強 P、立強 K、豪昇龍拳、滅殺豪昇龍
牽制技	豪波動拳、くるぶしキック(↙+強 K)
繞背攻擊	J 強 K

CAPCOM GROOVE

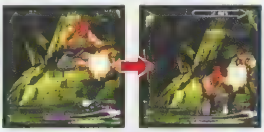
- J 強 P 或強 K→LV1～LV3 天魔豪斬空
- J 強 P 或強 K→近立強 P→豪波動拳、灼熱波動拳、豪昇龍拳、龍巻斬空脚、LV1～LV3 滅殺豪波動、LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→近立強 P→豪昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→豪波動拳、龍巻斬空脚、LV1～LV3 滅殺豪波動、LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→(弱)龍巻斬空脚→豪昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→LV2～LV3 滅殺豪波動→豪昇龍拳、龍巻斬空脚 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→LV2 滅殺豪波動→(弱)豪昇龍拳→LV1 滅殺豪昇龍 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→LV2 滅殺豪波動→(弱)龍巻斬空脚→(弱)豪昇龍拳→LV1 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→豪波動拳、(強)龍巻斬空脚、LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→(強)龍巻斬空脚→豪昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈強 K→(弱)龍巻斬空脚→豪昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→(弱)龍巻斬空脚→豪昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→(弱)龍巻斬空脚→(弱)豪昇龍拳→LV1～LV3 滅殺豪昇龍

SNK GROOVE

- J 強 P 或強 K→SP 或 MAX 天魔豪斬空
- J 強 P 或強 K→近立強 P→豪波動拳、灼熱波動拳、豪昇龍拳、龍巻斬空脚、SP 或 MAX 滅殺豪波動、SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→近立強 P→豪昇龍拳→SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→豪波動拳、龍巻斬空脚、SP 或 MAX 滅殺豪波動、SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→立弱 P→屈弱 K→(弱)龍巻斬空脚→(弱)豪昇龍拳→SP 或 MAX 滅殺豪昇龍 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→MAX 滅殺豪波動→豪昇龍拳、龍巻斬空脚 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→MAX 滅殺豪波動→(弱)龍巻斬空脚→(弱)豪昇龍拳→SP 滅殺豪昇龍 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→MAX 滅殺豪波動→豪昇龍拳、SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→MAX 滅殺豪波動→(弱)龍巻斬空脚→豪昇龍拳→SP 滅殺豪昇龍 ※畫面端限定
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈↙+強 K→豪波動拳、(強)龍巻斬空脚、SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈強 K→(弱)龍巻斬空脚→(弱)豪昇龍拳→SP 或 MAX 滅殺豪昇龍
- J 強 P 或強 K→屈弱 K→屈強 K→(弱)龍巻斬空脚→(弱)豪昇龍拳→SP 或 MAX 滅殺豪昇龍

備註:連續技中豪昇龍拳後空中追打 SP 或 MAX 滅殺豪昇龍時最好在畫面端使用，否則命中次數會減少很多。

J 強 K→屈弱 P→屈弱 K→(弱)龍巻斬空脚→(弱)豪昇龍拳→MAX 滅殺豪昇龍







特別附録

SPECIALL

INTERVIEW DATA

TIME<時間> 2000 年 8 月 5 日
PLACE<地點> CAPCOM 開發大樓
TARGET<訪問對象> 第一開發部~須藤克洋先生
第一開發部~伊津野 英昭先生

格鬥迷期待已久的「CAPCOM VS. SNK」終於進入完成階段，除了大家所熟悉的STREET FIGHTERE系列角色，SNK側的角色在CAPCOM的表現手法下，別有一番風味，可以說是格鬥遊戲的一場祭典，能提早體驗這款遊戲，覺得十分榮幸。以下有幾個問題想要請教兩位。

Q 記者 遊戲中CAPCOM與SNK雙方登場的角色是如何決定的？

A 伊津野 CAPCOM這邊，大家耳熟能詳的是隆、肯、春麗這些角色，大致上都是快打旋風系列的角色，至於 SNK，由於系列作品很多，所以大多是選擇各系列的主角，之後再考量各角色的速度、攻擊方式等等去調整角色間的平衡度。

Q 記者 貴公司與SNK向來被視為競爭對手，是怎樣的契機促成這次的合作？這次的遊戲是由哪一方提出的？

A 須藤 基本上 CAPCOM 與 SNK 並不像外界所想像的是那種對立關係，這次的合作是因為有大部份的玩家反應希望看到兩家公司的角色對打的精彩情形，再加上兩家公司也有此意願，因此促成了這次的合作。

Q 記者 隱藏角色為何會選擇摩莉卡(モリガン)和娜考露露(ナコルル)這兩個角色，這兩個角色給人的感覺上與遊戲有點不搭調。

A 須藤 咦？你們有看到嗎？當初開發部還花了很多時間討論這兩個角色要不要採用，沒想到真的採用了，其他工作人員的動作真快啊！

A 伊津野 這要怎麼解釋呢？這款遊戲的標題不是快打旋風 VS.格鬥天王，而是「CAPCOM VS.SNK」所以才會放這兩個角色。

Q 記者 「CAPCOM VS.SNK」從企劃到完成花費了多少時間？

A 伊津野 雙方決定之後馬上發表，從 4 月開始企劃共花了一年三個月的時間。

Q 記者 當初是在什麼情況與什麼動機下，決定要製作「CAPCOM VS. SNK」這款遊戲？由決定製作到完成大約花費了多少時間？在遊戲開發途中是否有遭遇到瓶頸？在遊戲過關的 STAFF ROLL 畫面中有 SNK 的開發人員名單，在開發途中他們責則哪個部份？

A 伊津野 首先呢，選擇角色就花了不少時間，決定要用哪些角色，遊戲系統要怎麼作？要不要放入格擋、防禦反擊、空中防禦、氣力爆發等等，因為這算是公司的大作，所以我們經常在吵架中找出共識。由於這是大家夢想中的遊戲，所以每個開發人員心中都有自己的一個構想，因此在整合上花費了許多時間。我們把完成的 SNK 角色，交給 SNK 修改，但他們只

INTERVIEW

有給建議，並沒有加以修改。所以事實上 SNK 的人員沒有直接參與遊戲的製作。

A 須藤 基本上全都由CAPCOM開發。

A 伊津野 他們只有負責插圖而已。

Q 記者 SNK 所負責的插圖是？

A 須藤 是請森氣樓畫的。至於海報是請 CAPCOM 及 SNK 兩方面的人員一起完成。

A 伊津野 就畫而言，相當有價值。

Q 記者 玩遊戲時並不會感到 SNK 角色突兀的感覺，請問開發遊戲時有參考 SNK 的作品嗎？

A 伊津野 如大家所感覺的一樣，開發的方針並不是完全將SNK遊戲、動作原封不動地搬過來。而是以 CAPCOM 的風格來創造此角色。

A 須藤 難得有此機會能做到SNK的角色，若沒有做出我們自己的風格，也就沒有什麼意義了。如果是這樣的話，那就去玩 SNK 的遊戲就好了。

A 伊津野 開發此遊戲時，我們找了許多 SNK 的遊戲來加以參考。而 SNK 也提供了許多作品給我們。

Q 記者 在這個遊戲中，CAPCOM 與 SNK 兩種 GROOVE 中除了計量表的聚氣方式不同之外，還有不同的地方嗎？

A 須藤 說得太深入，恐怕大家也無法了解。

A 伊津野 基本上除了有一些小地方不同，例如CAPCOM GROOVE 的集氣分為3 個等級。SNK GROOVE 計量表集滿之後，攻擊力會稍加提升等等。其他大部份都一樣。

Q 記者 製作 SNK 的角色時，SNK 是否有提出什麼意見？或在製作時，有什麼限制嗎？

A 須藤 幾乎沒有。因為他們很信任我們。在製作上並沒有什麼限制。

A 伊津野 他們只有確認角色名字有沒有寫錯而已啦。

Q 記者 為什麼在這款遊戲中，沒有導入像快打旋風ZERO系列中的空中防禦、空中受身、ZERO COUNTER 等系統？

A 須藤 因為現在很多遊戲都有設計這種有助於跳入進攻的系統，而我想讓攻擊的感覺回到原點。就跳入這一點而言，如果說有空中防禦的話，對於進攻來說就一點刺激感都沒有。本來是想設計有關受身的系統，但調整上有所困難。

A 伊津野 總而言之，就是想像格鬥玩家回歸原點，體會對戰時雙方對戰的刺激感。

Q 記者 在這款遊戲中採用的 GROOVE POINT 系統是在什麼情況下誕生的？

A 伊津野 這次只是將這個複雜的系統做的比較淺顯易懂，其實這個系統在快打旋風 III 裡面就有了，只是這次將它設定成滿分是 100 分，讓玩家有一個目標，就是朝 100 分邁進！

Q 記者 在這款遊遊戲中只使用在與 CPU 對戰時，由於現在使用等待戰術的玩家越來越多，以後是否會將這套系統使用在人與人對戰之中？

A 須藤　這個評分系統在快打 III 裡就有了，這次只是改變它的表現方式，以後還會不斷發展下去。

A 伊津野　以後我們是想應用在人與人的對戰上。

Q 記者　這次的遊戲系統感覺上比最近的其他格鬥遊戲的系統簡單，請問有什麼用意嗎？

A 伊津野　最近的 K.O.F.2000 和 M VS. C 2 的系統都很複雜，例如 5 年前有玩過餓狼傳說特別版和快打旋風 II X 的玩家，現在想再去玩格鬥遊戲的話，由於操作系統太複雜，不易上手就不玩了。因此我們想回歸原點，讓所有的玩家都能樂在其中，所以我們把系統簡化了。

Q 記者　遊戲中 SNK 的角色在必殺技方面與原作有所差異，是什麼原因？

A 伊津野　在遊戲中你們應該有看到EX 肯、EX 京這些角色，之所以會有這些角色，例如阪崎良，他在龍虎之拳 1、2 到 KOF94 之後的遊戲中，每一次的必殺技都有些不同，不可能將這些必殺技都放進去，因此我們就從這些必殺技中，挑選印象比較深刻的，來創造出 CAPCOM 版的角色，所以才會在名字前加上 EX。

Q 記者　貴公司這次的作品似乎比以往的格鬥遊戲更重視小細節。請問這是 SNK 還是貴公司的主張呢？

A 伊津野　你是指不知火舞會裝成春麗的樣子、肯會把帽子丟還給泰瑞、還有舞台開始前的一些演出嗎？這些都是我們自己想讓玩家多一些樂趣而設計的。

Q 記者　DC 與 NEO・GEO POCKET 連動，除了可由 NEO・GEO POCKET 上下戴對戰點數(バーサス)之外，還有其他特典嗎？

A 須藤　就只有這樣而已，日本版的 NEO・GEO POCKET 和日本版的 DC 的遊戲軟體、大型電玩之間可以連動，海外版的就不行了。

Q 記者　如果下次有機會的話，會做如何的改變呢？關於這一點是否已有腹案了呢？

A 須藤　要看市場反應而定。希望以後能有更多角色露臉的機會。

Q 記者　最後可否為台灣與香港的 CAPCOM 格鬥迷們說幾句話？期待 CAPCOM 能在往後推出更好的格鬥遊戲。

A 須藤　據我所知，香港和台灣的玩家對 CAPCOM 的格鬥遊戲都很狂熱，我覺得非常光榮。

A 伊津野　希望大家以後能夠繼續支持我們的遊戲。

非常感謝伊津野先生與須藤先生接受我們今天的訪問。



●本社記者與伊津野先生及須藤先生合照。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 完全攻略本

發 行 人 井上龍平
國際版權 林晴儀
總 編 輯 龍勇實業股份有限公司
出 版 人 井上龍平
地 址 台北市內湖區環山路二段 50 巷 6 弄 4 號 1 樓
電 話 (02) 2658-5681
傳 真 (02) 2658-5636
印 刷 漢大印刷有限公司
地 址 台北縣板橋市中山路 2 段 465 巷 81 號
發 行 商 東馨出版有限公司
地 址 台中市南屯區大進西街 53 號 1 樓
訂購專線 (04) 471-2624
傳 真 (04) 472-2001
定 價 250 元
行政院新聞局出版事業 登記證局版北事業第 1532 號
2000 年月 12 月初版

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
© CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
© SNK 2000

日本 CAPCOM 獨家授權台灣中文版攻略本

特別感謝 SPECIAL THANKS
CAPCOM VS. SNK 開發部同仁
香港嘉富康亞洲有限公司全體同仁

版權所有 翻印必究

CAPCOM VS. SNK






CAPCOM
獨家授權資料徹底公開



- 系統完全解析
- EX 角色、隱藏角色出現條件
- CAPCOM VS. SNK 59 位角色詳盡介紹
- 各角色基本技、特殊技、必殺技、超必殺技詳盡圖解
- 各角色連續技應用
- 特別蒐錄:CAPCOM VS. SNK 開發人員獨家專訪

定價:250元

ロンヨン (c) CAPCOM CO.,LTD 2000 ALL RIGHTS RESERVED
(c) SNK 2000

4 710782 060173

CAPCOM

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

ロンヨン
出版社

CAPCOM
獨家授權資料徹底公開

Dreamcast



CAPCOM VS. SNK
MILLENNIUM FIGHT 2000

ロンヨン (c) CAPCOM CO.,LTD 2000 ALL RIGHTS RESERVED (c) SNK 2000